

Гаррет Хэнкок

КОД НЕНАВИСТИ



Код ненависти

Гаррет Хэнкок

Оглавление

Пролог

Глава 1. Слово, которое убивает

Глава 2. Эксперт как алиби

Глава 3. Символы не бывают случайными

Глава 4. Флаг как улика

Глава 5. Когда эксперт советует силе

Глава 6. Негуманизация как процедура

Глава 7. От экрана — к реальности

Глава 8. Политический эхо-кадр

Глава 9. Узлы и конференции

Глава 10. Апостаты и фабрика «жертв»

Глава 11. Схема

Эпилог. Право на существование

Источники

Пролог

В архиве всегда холодно. Это не метафора, а особенность системы кондиционирования серверной, где я провел последние три недели. На столе передо мной лежат две стопки распечаток. Слева — стенограммы переговоров ФБР во время осады в Уэйко, датированные 1993 годом. Справа — скрипт диалогов неигровых персонажей (NPC) из популярного шутера Far Cry 5, вышедшего в 2018 году.

Между этими документами — двадцать пять лет разницы. Смена политических эпох, технологическая революция, появление интернета. Но если закрыть даты рукой и читать только текст, границы стираются.

В материалах последних дней осады людей по ту сторону баррикад описывают так, будто они уже не совсем люди: как тех, кого «перепрошили», кто действует по чужой программе, и с кем, следовательно, бессмысленно пытаться договариваться. А в сценарии Far Cry 5 тот же принцип проговаривается игровым союзником перед зачисткой: этих уже не вернуть, и единственный «язык», который, по его словам, до них доходит, — это сила, доведённая до выстрела.

Я беру маркер и начинаю выделять совпадающие лексемы. Совпадения не просто частые — они подозрительно системные. Это не плагиат и не случайность. Это паттерн. Это код.

Мы привыкли думать, что насилие рождается из эмоций — гнева, страха, ненависти. Но современное насилие, то, которое мы видим в новостях и на экранах мониторов, начинается не с выстрела, а с определения. Сначала создается слово, которое лишает оппонента человеческих черт. Затем находится эксперт, который подтверждает, что это слово — научный термин. Потом этот термин передается сценаристам, режиссерам и геймдизайнерам.

И когда игрок нажимает на курок, или когда спецназ начинает штурм реального дома, они не чувствуют, что убивают людей. Они устраняют «проблему». Они «зачищают сектор». Они борются с «культом».

Это расследование началось с простого вопроса: почему в современной культуре стало так легко убивать верующих? Не террористов, не преступников, а просто людей, чья картина мира отличается от общепринятой. Ответ, который я нашел, оказался сложнее, чем просто «пропаганда».

Я обнаружил сложную, многоуровневую структуру влияния. В ней есть свои разработчики — люди, чьи имена редко попадают в заголовки, но чьи методички лежат на столах у прокуроров и сценаристов. В ней есть свои строители — организации, финансируемые из неожиданных источников и маскирующиеся под защитников прав человека. И, конечно, в ней есть свои жертвы — и это не только те, кто погиб в осажденных общинах. Жертвой может оказаться любой человек.

К примеру, каждый раз, когда вы, сидя перед экраном, чувствуете праведный гнев при виде «безумного сектанта», вы реагируете на стимул, который был тщательно сконструирован. Ваше восприятие было взломано. Вам загрузили обновление, о котором вы не просили.

Эта книга — не защита религиозных групп и не атака на видеоигры. Это попытка декомпиляции кода.

След на экране монитора ведет в реальный мир. И кровь, которая проливается в финале этой цепочки, к сожалению, настоящая. Пора вскрыть этот код.

Глава 1. Слово, которое убивает

Прежде чем прольется первая кровь, всегда произносится слово. Оно не звучит как угроза и редко выкрикивается в гневе. Чаще всего оно произносится спокойным тоном в телевизионной студии, печатается в экспертном заключении или мелькает в заголовке новостной ленты. Это слово — не оскорбление. Это маркер. Как лазерная точка целеуказателя, которая сама по себе не наносит вреда, но недвусмысленно сообщает: сюда можно стрелять.

В любой войне, горячей или холодной, первым этапом является расчеловечивание противника. Но если в классических конфликтах враг определяется формой, флагом или границей, то в современной гибридной войне враг невидим. Он живет по соседству, ходит в те же магазины, говорит на том же языке. Чтобы превратить соседа в мишень, нужно изменить не его, а *восприятие* его окружающими. Нужно создать лингвистическую конструкцию, которая выведет человека за скобки закона и морали.

В ходе анализа массива данных — от методичек 90-х годов до современных медиа-отчетов — мы выделили ключевой механизм этой трансформации. Он строится на подмене понятий, где юридические термины заменяются идеологическими ярлыками. Главные из них: «культ», «секта» и «промывка мозгов».

Семантическая пустота

Если вы откроете уголовный кодекс любой демократической страны, вы не найдете там статьи за «сектантство» или «принадлежность к культу». Право оперирует фактами: мошенничество, насилие, неуплата налогов. Преступление совершает человек, и он несет за него личную ответственность.

Однако в медийном и общественном поле термин «культ» (или «секта» в русскоязычном пространстве) используется повсеместно.

Парадокс заключается в том, что у этого слова нет четкого юридического определения. Это семантическая пустота, «плавающий знак», который можно прикрепить к кому угодно.

Анализ риторики антикультовых организаций показывает, что ярлык «секта» используется как универсальный инструмент стигматизации. Как отмечается в материалах расследования информационного терроризма, ключевыми методами здесь являются дегуманизация и навешивание ярлыков. Термины «тоталитарная секта», «деструктивный культ», «сектанты» создают негативное поле вокруг группы людей еще до того, как предъявлены какие-либо доказательства их вины.

Это работает как презумпция виновности. Если человека называют «вором», от обвинителя требуют показать украденное. Если человека называют «сектантом», от самого обвиняемого требуют доказать, что он «нормальный». Но критериев «нормальности» не существует, потому что не существует юридического определения «секты».

Таким образом, слово «культ» становится внесудебным приговором. Оно выводит группу из правового поля в поле «общественной опасности». А там, где есть опасность, закон отступает перед необходимостью «защиты общества».

Миф о «промывке мозгов»

Вторым, и, пожалуй, самым опасным элементом этой лингвистической конструкции является метафора «промывки мозгов» (brainwashing). Этот термин, пришедший из времен холодной войны и шпионских романов, сегодня стал фундаментом антикультовой идеологии.

Почему это слово убивает? Потому что оно лишает человека субъектности.

В нормальной правовой логике взрослый дееспособный человек несет ответственность за свой выбор. Он выбирает, где жить, за кого голосовать и какому богу молиться. Но концепция «промывки мозгов» утверждает обратное: человек не выбирал, его запрограммировали.

Это поворотный момент в механизме дегуманизации. Как только мы принимаем гипотезу о том, что некая группа людей подверглась «зомбированию» или «психологической обработке», мы перестаем видеть в них личностей.

Они не имеют права голоса, потому что их голос — это голос «лидера культа».

Их согласие или несогласие не имеет значения, потому что их воля подавлена.

С ними нельзя договариваться, их можно только «спасать».

Именно здесь кроется ловушка. «Спасение» тех, кто не просит о помощи, неизбежно требует насилия. Если человек — «зомби», то его сопротивление при «эвакуации» (читай: похищении или принудительном лечении) воспринимается не как защита своих прав, а как симптом его болезни.

В отчетах, анализирующих деятельность антикультовых движений, прослеживается четкая линия: использование метафоры «промывки мозгов» переносит ответственность с действий человека на внешнее воздействие. Это создает идеальное алиби для любого насилия над личностью. Депрограмматоры — люди, занимающиеся насильственным изменением убеждений, — оправдывают свои действия (похищения, удержание, психологическое давление) именно тем, что жертва «не ведает, что творит».

Лингвистическая конструкция «они запрограммированы» превращает живых людей в объекты. А объект можно сломать, переделать, перепрошить. Или уничтожить, если «перепрошивка» не удалась.

Информационный терроризм: частотность страха

Слова не существуют в вакууме. Они требуют среды распространения. Анализ медиа-пространства показывает прямую корреляцию между периодами социальной нестабильности и частотой употребления слов «секта» и «культ» в заголовках СМИ.

Когда общество испытывает тревогу — из-за экономических кризисов, политических потрясений или войн — возникает запрос на понятного врага. Сложный мир с его многофакторными проблемами пугает. Образ «тайного врага», «пятой колонны» или «фанатиков» предлагает простое объяснение.

Информационный терроризм, о котором предупреждают исследователи безопасности, действует именно через этот канал. В отличие от физического террора, цель которого — запугать через насилие, информационный террор разрушает психическое здоровье общества, создавая атмосферу тотального недоверия и враждебности.

Антикультисты действуют как проектировщики этой враждебности. Они вбрасывают в медиа-поле термины-триггеры.

1. Стигматизация: Группа маркируется как «чужая».
2. Генерализация: Частный случай (реальное преступление или проступок одного человека) экстраполируется на всю группу.
3. Патологизация: Верования или образ жизни группы объявляются «болезнью» или «социальной опухолью».

В документах, касающихся методов антикультизма, отмечается, что эти структуры действуют скрытно и целенаправленно. Их задача — подрыв конституционного строя через расшатывание психики граждан. Когда человек каждый день читает о «засилье сект», «зомбированных соседях» и «тайных заговорах», его порог критического восприятия снижается. Он начинает видеть угрозу там, где ее нет.

Страх — лучшее топливо для насилия. Человек, который боится, что его детей «завербуют», готов оправдать любые превентивные меры. Даже если эти меры включают в себя нарушение прав человека, облавы и вооруженные штурмы.

«Они не такие, как мы»

Финальный этап лингвистической подготовки к насилию — это закрепление тезиса «они не такие, как мы». Это фундаментальное разделение, которое исторически предшествовало всем геноцидам и массовым репрессиям.

В контексте нашего расследования это разделение строится не на расе или национальности, а на «качестве сознания». «Мы» — рациональные, свободные, критически мыслящие граждане. «Они» — фанатики, зомби, марионетки, культисты.

Язык экспертизы, который мы будем детально разбирать, становится языком приговора. Вместо «верующий» используется слово «адепт». Вместо «община» — «ячейка». Вместо «убеждения» — «индоктринация». Каждое такое слово увеличивает дистанцию между «нами» и «ними».

Эта дистанция необходима для того, чтобы отключить естественную эмпатию. Трудно ударить человека, который молится. Легко ударить «сектанта», который «проводит ритуал». Трудно стрелять в женщину с ребенком. Легко ликвидировать «актив деструктивного культа», использующий «живой щит».

Лингвистическая конструкция «они не такие, как мы» является первым этапом подготовки общественного мнения к силовым акциям. Она работает как анестезия для общественной совести. Когда в новостях сообщают о разгоне очередной «секты», обыватель не чувствует возмущения, потому что подсознательно он уже согласился с тем, что эти люди не заслуживают защиты закона. Ведь они — «угроза национальной безопасности».

Механизм запуска

Как это работает на практике? Представьте цепочку.

Сначала появляется **Слово**. Оно не имеет юридической силы, но обладает огромным эмоциональным зарядом. «Культи». «Секта».

Затем Слово подхватывают **Медиа**. Они тиражируют его, связывая с образами опасности, тайны и угрозы детям. Создается фон, на котором любое действие против маркированной группы кажется оправданным.

Далее вступает **Псевдонаука**. Появляются теории о «контроле сознания», которые объясняют, почему этих людей нельзя судить обычным судом и почему их нужно «лечить» принудительно.

И, наконец, Слово превращается в **Оружие**. Политик подписывает указ. Спецназ получает приказ. Игрок нажимает кнопку «огонь».

Мы видим, как антикультовая идеология использует язык не для описания реальности, а для ее конструирования. В этой сконструированной реальности есть «правильные» граждане и есть «расходный материал», помеченный черной меткой «секта».

Но кто именно ставит эту метку? Кто решает, какая группа является религией, а какая — «деструктивным культом», если закон молчит?

Слово само по себе мертво, пока его не произнесет Авторитет. Чтобы ярлык приклеился намертво, нужен тот, кто обладает статусом «знающего». Нужен человек в костюме и галстук, с ученой степенью или удостоверением, который выйдет к камерам и скажет: «Я изучил их. Они опасны».

Нам нужно найти того, кто легитимизирует ненависть. Нам нужно найти Эксперта.

Глава 2. Эксперт как алиби

В офисе, где разрабатывалась видеоигра царила атмосфера творческого поиска. Разработчики хотели создать не просто игру, а правдоподобный кошмар. Им нужен был реализм. Им нужна была «фактура».

Креативный директор Дэн Хэй вспоминал этот момент с профессиональным восторгом:

«Мы начали говорить с Риком [Россом] о языке. Дьявол кроется в деталях. С самого начала, как только мы начали обсуждать, стало понятно: культ должен говорить иначе. У них должны быть слова, которых мы раньше не слышали. Мы говорили, например, о „бомбардировке любовью“, очень странных терминах, и мы подумали: „Стоп, когда мы будем писать диалоги и создавать этих персонажей, у них должен быть свой язык“. Это была мощная возможность — развить это».

Человек, к которому они обратились за «языком», — Рик Алан Росс. В материалах о разработке его действительно называют консультантом, а в титрах игры он упомянут (в разделе Special Thanks). В медиа его называют «ведущим экспертом по культам». Но если мы снимем слой глянцевого маркетинга, мы обнаружим фигуру, чья роль в современной истории насилия куда мрачнее, чем просто помощь в написании диалогов для видеоигры.

В любом цивилизованном обществе статус эксперта подразумевает академический бэкграунд. Если вы эксперт по ядерной физике, у вас есть диплом физика. Если вы судебный психиатр, у вас есть медицинское образование и лицензия.

Однако в сфере «борьбы с культами» действует парадоксальное правило: чем меньше у человека реальных научных знаний, тем громче его голос.

Рик Алан Росс, человек, консультировавший ФБР во время одной из самых кровавых осад в истории США и помогавший создавать образ врага для миллионов геймеров, не имеет степени по религиоведению, социологии или психологии. Его квалификация — это самопровозглашенный статус «депрограмматора».

Что такое депрограммирование? Это термин, который звучит технически, почти как IT-процедура. На деле же это эвфемизм для насильственного воздействия на личность. Это практика, включающая похищение человека, его изоляцию и многочасовое психологическое давление с целью заставить отказаться от своих убеждений.

В судебных архивах США хранятся свидетельства того, как эта «экспертиза» выглядит на практике. Это не научные симпозиумы. Это арендованные фургоны, наручники и крики людей, которых «спасают» против их воли. Но именно этот опыт — опыт насилия над личностью — парадоксальным образом стал пропуском в высокие кабинеты.

Почему государство и медиакорпорации выбирают таких людей, игнорируя академическое сообщество? Ответ циничен и прост: настоящий ученый-религиовед скажет вам, что мир сложен. Он будет говорить о свободе совести, о динамике малых групп, о правах человека. Такой эксперт бесполезен, когда вам нужно простое и быстрое решение.

«Антикультовый эксперт» же предлагает товар, на который всегда есть спрос у силовиков: он предлагает **упрощение**. Он говорит: «Это не религия. Это опухоль. А опухоль нужно вырезать».

Аутсорсинг совести: Уэйко как полигон

Чтобы понять, как работает этот механизм, нам нужно вернуться в 1993 год. Техас. Ранчо «Маунт-Кармел». Осада общины «Ветвь Давидова».

Это событие стало точкой бифуркации, моментом, когда теория «антикультизма» впервые получила полномасштабную силовую поддержку государства. И ключевую роль в этом сыграл именно «внешний эксперт».

ФБР и Бюро по контролю за алкоголем, табаком и огнестрельным оружием (ATF) столкнулись с нестандартной ситуацией. Внутри здания находились вооруженные люди, но там же были женщины и дети. Ситуация требовала тонких переговоров. И поначалу у ФБР были шансы на мирный исход.

Но в уравнение был введен Рик Росс.

На собственном сайте Рик Росс (culteducation.com) пишет:

«В 1993 году консультировал Бюро по контролю за алкоголем, табаком и огнестрельным оружием (BATF) и Федеральное бюро расследований (ФБР) по вопросу Уэйко-Давидианцев».

ATF связывалось с Россом ещё в январе 1993 года — за справками о Кореше; уже во время осады Росс сам инициировал контакты с ФБР и предлагал идеи, включая попытку подорвать авторитет Кореша перед его последователями.

Он называет это «консультированием». Но анализ документов показывает, что это было не просто предоставление информации. Это было формирование реальности, в которой действовали агенты.

Росс использовал ту самую лингвистическую ловушку, о которой мы говорили в первой главе: «промывка мозгов». Он утверждал, что лидер общины Дэвид Кореш контролирует сознание своих последователей, и что они не способны на самостоятельные решения.

Более того, Росс и его коллега по цеху Келли Уэксман продвигали идею о неизбежном «массовом самоубийстве». Это был классический прием антикультистов: создать образ иррационального, смертельно опасного фанатика, которого можно остановить только силой.

В отчёте, подготовленном позже для заместителя Генерального прокурора, фиксируется важная деталь: вопрос о самоубийстве поднимался неоднократно, и Кореш с людьми внутри комплекса последовательно отрицали, что самоубийство рассматривается как вариант.

Однако эти ответы не стали для руководства операции основанием снять риск — самоубийство продолжали считать возможным сценарием.

Нэнси Т. Аммерман, социолог религии, в своем отчёте для Минюста сформулировала это жёстче: то, насколько серьёзно агенты относились к Россу и насколько несерьёзно — к теологам, показывает и неспособность корректно оценивать информацию, и предпочтение антикультовых психологических тактик вместо стратегий, которые работали бы с религиозной рамкой группы.

Результат этой «консультации» известен всему миру: в пожаре 19 апреля погибло 75 человек, включая 25 детей.

Это была не ошибка. Это была технология. Росс не нажимал на курок, но он навел прицел. Он предоставил силовикам «научное» обоснование того, что люди внутри дома — не совсем люди. Что их не нужно слушать, их нужно «депрограммировать» методом штурма.

Круг лжи

Как же такие фигуры, как Росс (или его российский идеологический партнер Александр Дворкин), сохраняют влияние после таких катастроф? Почему их продолжают приглашать на телевидение и нанимать консультантами?

Здесь вступает в силу механизм круговой поруки, который можно назвать «циклом легитимизации».

• **Вброс:** «Эксперт» делает заявление о новой страшной угрозе. Например, о том, что «культы» захватывают школы или что видеоигры используются для вербовки.

• **Тиражирование:** СМИ, жадные до сенсаций, публикуют эти заявления с заголовками «Эксперт предупреждает». Журналисты редко проверяют научную базу, им достаточно статуса «борца с сектами».

• **Легализация:** Когда государственным органам нужно принять непопулярное решение (запретить организацию, провести рейд), они ссылаются на «общественное беспокойство» и «данные СМИ».

• **Закрепление:** «Эксперт» ссылается на публикации в СМИ (которые сам же и инициировал) как на доказательство масштабности проблемы.

Получается идеальный замкнутый круг. Эксперт ссылается на статью, статья ссылается на эксперта. Реальность подменяется информационным шумом.

В интервью portalу GamesBeat Рик Росс демонстрирует этот прием виртуозно. На вопрос о том, есть ли сейчас опасные секты, он отвечает:

«В каждой стране мира всегда есть опасные секты. Конечно, есть группы, которые постоянно появляются в СМИ — буквально каждый день. Если зайти на cultnews.com или culteducation.com, вы увидите множество групп, которые называли сектами и которые каждый день попадают в новости».

Обратите внимание на ловкость рук: доказательством опасности групп является то, что они «попадают в новости» и их «называют сектами». А кто называет? Кто создает новости? Сайты, аффилированные с самим Россом и его сетью. Он продает страх, который сам же и производит.

Он говорит о культах как о бизнесе:

«Я считаю, что культы — это постоянное явление. Я езжу по всему миру. Это феномен, который повсюду. Он глобален. Я могу заверить вас: это растущая индустрия».

Для него это действительно индустрия. Индустрия ненависти, где он — главный подрядчик.

От Уэйко до округа Хоуп

Спустя двадцать пять лет после пожара в Уэйко, Рик Росс снова востребован. Теперь его поле битвы — не техасская степь, а виртуальное пространство округа Хоуп в штате Монтана, где разворачивается действие Far Cry 5.

Привлечение Росса к созданию игры — это не просто маркетинговый ход. Это акт нормализации его идеологии. Когда миллионы игроков слышат из уст персонажей фразы, сконструированные Россом, они усваивают определенную модель мира.

В этой модели есть «мы» (нормальные люди) и «они» (культисты). «Они» говорят на странном языке. «Они» используют «бомбардировку любовью». «Их» невозможно переубедить.

Дэн Хэй, возможно, не осознавал всей глубины цинизма, когда говорил:

«...когда мы будем писать диалоги и создавать этих персонажей, у них должен быть свой язык».

Этот язык, внедренный в массовую культуру через игру, работает как вакцинация от эмпатии. Игрок учится распознавать «врага» по маркерам, которые расставил Росс. И когда в реальной жизни он услышит от политика или журналиста знакомые слова-триггеры, он уже будет подготовлен. Он будет знать, что делать.

В игре решение проблем с культом — это стрельба. В жизни, как показал Уэйко, — тоже.

Алиби для убийцы

Фигура «сектоведа» — это ключевой узел в сети дегуманизации. Он выполняет функцию, которую в тоталитарных режимах выполняли идеологические отделы. Он снимает ответственность с исполнителя.

В Уэйко язык дегуманизации сделал своё: противник переставал быть человеком и превращался в «актив» деструктивного культа — объект, который не спасают, а «нейтрализуют». Таким образом был нейтрализован «актив деструктивного культа», который, согласно заключению эксперта, все равно был обречен. Геймер в Far Cry 5 не расстреливает жителей американской глубинки. Он зачищает карту от «пеггис» (фанатиков), чья риторика так похожа на бред сумасшедшего, тщательно прописанный консультантом.

Эксперт продает не знания. Он продает чистую совесть.

Но если язык и экспертное мнение — это программное обеспечение ненависти, то как оно загружается в сознание масс, минуя критические фильтры? Слова и отчеты скучны. Чтобы идея овладела миллионами, она должна стать образом. Она должна стать символом.

Глава 3. Символы не бывают случайными

Если язык — это программный код, на котором пишется идеология ненависти, то визуальные образы — это графический интерфейс, через который этот код загружается в массовое сознание. Слова требуют осмысления, логической обработки, внутренней дискуссии. Образ действует иначе. Он минует критические фильтры рассудка и бьет напрямую в лимбическую систему, вызывая мгновенную эмоциональную реакцию: страх, отвращение или, наоборот, сакральный трепет.

Когда мы говорим о формировании образа врага в XXI веке, мы больше не имеем дело с грубыми карикатурами времен Холодной

войны. Современная пропаганда — это высокое искусство дизайна, где каждый оттенок, каждый ракурс и каждый символ выверены с предельной точностью.

Наш главный объект изучения — округ Хоуп, штат Монтана. Место, которого не существует на карте, но которое стало полигоном для отработки технологий расчеловечивания миллионов людей.

Речь пойдет о видеоигре Far Cry 5. Но не как о развлечении, а как о сложном медиа-продукте, в котором при участии уже знакомых нам «консультантов» была сконструирована идеальная модель ненависти к верующим.

Эффект «Зловещей долины» в храме

В робототехнике и компьютерной графике существует понятие «зловещая долина» (uncanny valley). Суть его в том, что объект, выглядящий и действующий *почти* как человек, но имеющий едва заметные отклонения от нормы, вызывает у наблюдателя не симпатию, а инстинктивный ужас и отвращение.

Создатели Far Cry 5, работая над визуальным рядом игры, применили этот принцип не к роботам, а к религии.

Обычно в шутерах от первого лица (FPS) враг маркируется максимально четко и «чужеродно». В ранних играх это были нацисты, террористы в масках, инопланетяне или зомби. Психика игрока легко считывала код: «это не человек» или «это абсолютное зло», и блок на виртуальное убийство снимался.

Однако Far Cry 5 совершила, как писали критики, «агрессивный сдвиг» в жанре. Впервые в крупнобюджетном проекте в качестве мишеней были выставлены не внешние враги и не монстры, а обычные американские граждане. Ваши соседи. Люди в фланелевых рубашках, джинсах, живущие на фермах, похожих на те, что вы видите из окна автомобиля, проезжая по сельской местности.

Чтобы превратить этих людей в допустимые цели, нужно было поместить их в «зловещую долину». Нужно было взять привычные, вызывающие доверие или нейтральные символы — церковь, крест, молитву, общину — и исказить их ровно настолько, чтобы они начали транслировать угрозу.

Визуальный стиль игры, получивший название Project at Eden's Gate («Проект Врата Эдема»), строится на диссонансе. Мы видим классическую архитектуру американской глубинки: белые деревянные церкви с остроконечными шпилями. Но если присмотреться, шпиль увенчан не традиционным крестом, а его модификацией, напоминающей железный тавро или схематичное изображение взрыва. Внутри храмов вместо икон — портреты лидера, а вместо алтарей — склады оружия.

Этот прием называется визуальной подменой. Игрок видит форму (церковь), но содержание (насилие) противоречит форме. Мозг получает сигнал: «Это выглядит как религия, но это опасно». Так формируется устойчивая нейронная связь: вера = фанатизм = угроза.

Креативный директор игры Дэн Хэй в интервью, данном в рамках промо-кампании, обронил фразу, которая в контексте нашего расследования звучит как признание: «Дьявол кроется в деталях этой штуки». И действительно, детали были проработаны с пугающей тщательностью. Консультант Рик Росс, не имеющий религиозного образования, но прекрасно знающий, как продавать страх, помог создать эстетику, которая не просто копирует реальные культы, а создает их гипертрофированный, концентрированный образ.

Тайная вечеря с автоматом

Самым громким визуальным манифестом этой стратегии стал ключевой промо-арт игры, опубликованный задолго до релиза. Это изображение вызвало шквал обсуждений, и именно на такой эффект рассчитывали создатели.

Перед нами — прямая, недвусмысленная аллюзия на фреску Леонардо да Винчи «Тайная вечеря». Композиция скопирована до мелочей: длинный стол, центральная фигура, расположение учеников, геометрия пространства. Но смысловое наполнение вывернуто наизнанку.

В центре, на месте Иисуса Христа, сидит Джозеф Сид — главный антагонист, лидер «культа». Его поза, наклон головы, положение рук — всё пародирует иконографию Спасителя. Но вместо хлеба и вина на столе разложены современные атрибуты власти и насилия. Перед «мессией» лежит не священное писание, а книга с символикой культа. Вокруг него — не апостолы, а вооруженные до зубов персонажи.

С точки зрения семиотики (науки о знаках), это не просто цитирование классики. Это акт символического замещения.

1. Сакрализация зла: Убийца и тиран помещается в визуальный контекст святости.

2. Профанация сакрального: Священный для христиан образ Евхаристии связывается с оружием, безумием и агрессией.

Для верующего человека «Тайная вечеря» — это момент установления таинства Причастия, символ жертвенной любви. В промо-материалах Far Cry 5 этот символ используется как обложка для истории о массовых убийствах.

Реакция аудитории была предсказуемой. В комментариях и на форумах вспыхнули споры. Одни обвиняли Ubisoft в богохульстве, другие — в смелости. Но главная цель была достигнута: в массовом сознании закрепилась связка между христианской эстетикой и терроризмом.

Как отмечали исследователи медиа, если бы на месте христианских символов были использованы символы любой другой мировой религии, скандал мог бы привести к реальным геополитическим последствиям. Но христианство в современной западной культуре стало «допустимой целью» для деконструкции. И антикультовая идеология сыграла в этом

не последнюю роль, годами размывая границу между «верой» и «фанатизмом».

Интересно, что пользователи начали искать на изображении Иуду. В оригинальной фреске Иуда — предатель. В логике игры, где все перевернуто, «предателем» (то есть положительным героем, который пойдет против «отца») должен быть тот, кто поможет игроку уничтожать культистов. Эта игра смыслов подготавливает игрока к тому, что предательство своих, доносительство и убийство бывших единомышленников — это доблесть.

Пазловое кодирование: как спрятать приказ

Визуальный ряд игры не ограничивается статичными картинками. Видеоигры — это динамическая среда, и воздействие здесь происходит через то, что эксперты называют «пазловым кодированием» (puzzle coding).

Суть метода в том, что информация подается фрагментарно. Мозг игрока, занятый выполнением тактических задач (стрельба, укрытие, поиск ресурсов), не успевает критически оценивать фоновые образы. Они проскальзывают в подсознание, минуя «таможню» логики.

В Far Cry 5 этот метод реализован виртуозно. Пока вы бежите по лесу или зачищаете аванпост, ваше периферийное зрение фиксирует сотни мелких деталей: граффити на стенах с цитатами, искажающими библейские тексты; плакаты, где патриотические лозунги смешаны с угрозами; сцены ритуалов, которые вы наблюдаете издалека через прицел снайперской винтовки.

Все эти элементы складываются в единую картину мира, где любой человек, говорящий о Боге, спасении или грехе, — это потенциальный убийца, которого нужно ликвидировать превентивно.

Особенно показателен дизайн самих врагов — так называемых «пеггис» (от аббревиатуры P.E.G. — Project at Eden's Gate). Они

намеренно лишены индивидуальности. Их лица часто скрыты или искажены гримасой безумия. Они не говорят, они выкрикивают лозунги. Их движения дерганные, неестественные.

Это визуальное воплощение термина «зомбирование», о котором так любят говорить антикультисты. Разработчики, следуя советам Рика Росса, создали образ людей, у которых «промыты мозги». А раз у них нет своей воли, раз они — пустые оболочки, наполненные чужой злой волей, значит, их убийство не является убийством в полном смысле слова. Это утилизация.

Музыкальная шкатулка убийцы: «Only You»

Одним из мощных инструментов кодирования в игре стал не визуальный, а аудиальный триггер, который, однако, неразрывно связан с картинкой на экране.

Речь идет о классической песне группы The Platters — «Only You (And You Alone)». Романтическая баллада 1950-х годов о любви и преданности. В контексте игры она превращена в оружие.

По сюжету, один из лейтенантов культа, Джейкоб Сид, использует эту песню для «классического обусловливания» (метод Павлова). Главного героя похищают, привязывают к стулу и заставляют проходить полосу препятствий под эту музыку. Задача: убить всех на своем пути за ограниченное время. Если не успеваешь — умираешь (в игре это перезагрузка уровня).

Сначала это просто тренировка. Но затем песня начинает звучать в открытом мире. И как только игрок слышит первые аккорды «Only You», экран заливают красная пелена. Визуальное восприятие меняется. Мир сужается до туннеля. Друзья превращаются во врагов. Включается режим берсерка.

Это не просто игровой условный рефлекс. Это демонстрация того, как работает механизм триггера в реальной жизни, согласно теориям антикультистов.

1. Стимул: Знакомая мелодия (или слово, или символ).
2. Реакция: Отключение критического мышления, агрессия.
3. Действие: Насилие.

Игроки в своих отзывах признавались, что эффект вышел за пределы монитора.

«Раньше она мне нравилась. Теперь она вызывает у меня желание убивать». «Каждый раз, когда я слышу песню „only youuuuuuu“, у меня начинается ПТСР». «Можешь ли ты называть себя фанатом Far Cry 5, если у тебя не наступает ПТСР, когда играет „Only You“?» (Прим. ПТСР — *посттравматическое стрессовое расстройство*).

Эти комментарии, часто написанные с иронией, на самом деле фиксируют тревожный факт: игра успешно создала устойчивую ассоциативную связь между безобидным культурным объектом и актом насилия.

В одном из эпизодов игроку дается задание: пока идет обратный отсчет и играет музыка, нужно пройти через темные коридоры и уничтожить всех «культистов». Внимание предельно сфокусировано. Стресс зашкаливает. В этот момент на экране мелькают надписи: «Жертва», «Очищение», «Только ты». Эти слова впечатываются в подкорку.

Так работает «пазловое кодирование». Игрок думает, что он играет против культа. На самом деле, игра использует методы контроля сознания (те самые, в которых обвиняют секты) против самого игрока.

Тупик сценария: диалог невозможен

Визуальный и аудиальный ряд подкрепляется жесткой нарративной конструкцией. В любой хорошей истории у героя есть выбор. В Far Cry 5 выбор — это иллюзия.

С самого начала игры нам внушают одну мысль: с этими людьми нельзя договориться. В прологе шериф пытается арестовать Джозефа Сиде мирно. Это заканчивается катастрофой. В процессе игры любые попытки проявить милосердие приводят к предательству со стороны «спасенных» или к гибели союзников.

Сценарий, выстроенный при консультациях Росса, безапелляционно утверждает: депрограммирование через диалог невозможно. Единственный способ остановить «инфекцию» — физическое устранение носителя.

В финале игры игроку предлагается выбор: уйти или сражаться. Если выбрать «мирный» уход, герои садятся в машину, включают радио... и там начинает играть «Only You». Экран темнеет. Подразумевается, что герой, чья психика уже сломана кодированием, сейчас убьет своих друзей.

Это страшный вывод. Игра говорит нам: даже если вы хотите мира, вы уже запрограммированы на войну. Механизм запущен. «Культ» (в понимании создателей) — это не люди с заблуждениями, это вирус. А с вирусом не ведут переговоров.

От экрана к улице

Почему это важно? Потому что Far Cry 5 — это не артхаусное кино для узкого круга. Это блокбастер с многомиллионной аудиторией. Миллионы людей, в основном молодых мужчин, провели десятки часов в виртуальном округе Хоуп, обучаясь смотреть на мир через прицел, настроенный Риком Россом.

Они научились видеть в религиозных символах знаки опасности. Они усвоили, что «сектанты» — это безликая масса, лишенная

человеческих черт. Они получили опыт (пусть и виртуальный) решения идеологических разногласий с помощью автоматического оружия.

Феномен переноса игры (Game Transfer Phenomena) предполагает, что элементы игрового опыта могут спонтанно всплывать в реальной жизни. Визуальные образы, звуки, модели поведения.

Что произойдет, если человек, прошедший эту подготовку, увидит в реальной жизни группу людей, молящихся на улице? Или услышит слово «секта» в новостях? Сработает ли триггер?

Анализ комментариев показывает, что для многих грань уже стерлась.

«Far Cry 5 в реальной жизни, типа того», — пишет пользователь под видео с реальными событиями. «Я ненавижу культы!» — восклицает другой под интервью с Россом, явно проецируя игровой опыт на реальность.

Мы видим, как визуальные символы, сконструированные дизайнерами Ubisoft, становятся частью культурного кода. Крест, флаг, гимн — все это теперь имеет двойное дно.

Но если искажение религиозных символов можно списать на «художественный вымысел», то манипуляции с государственными символами — это уже заявка на политическое высказывание.

В игре мы видим не только оскверненные церкви. Мы видим американский флаг, на котором звезды заменены крестами культа. Мы видим, как патриотизм смешивается с фанатизмом. Это следующий уровень программирования: внушить мысль, что враг не просто «чужой», он — предатель, захвативший наши святыни.

Глава 4. Флаг как улика

Если язык — это программный код, который пишет инструкции для нашего сознания, то визуальные символы — это иконки на рабочем столе реальности. Мы кликаем по ним автоматически, не задумываясь о том, какой скрипт запустится в следующую секунду. Крест, полумесяц, флаг, герб — эти изображения веками служили системами распознавания «свой-чужой». Они объединяли армии и нации. Но что происходит, когда кто-то взламывает эту систему? Что если привычный символ, означающий «защита» и «дом», вдруг переписывается так, чтобы означать «угроза» и «смерть»?

Звезды и кресты: структура подмены

Давайте приблизим изображение. На промо-материалах к игре Far Cry 5 и в самом игровом мире мы часто видим флаг Соединенных Штатов Америки. На первый взгляд, он выглядит стандартно: тринадцать полос, синий крыж в левом верхнем углу. Глаз, привыкший к этому образу, скользит дальше, считывая общий код: «Америка».

Но дьявол, как справедливо заметил креативный директор игры Дэн Хэй, кроется в деталях.

Если мы остановим кадр и увеличим синий прямоугольник, мы увидим, что это больше не флаг США. Традиционные 50 пятиконечных звезд, символизирующие 50 штатов Союза, исчезли. Вместо них мы видим ряды стилизованных крестов — логотипов культа «Врата Эдема». В других вариациях изображения звезды остаются, но в центре, разрывая их строй, помещен гигантский символ секты.

С точки зрения семиотики — науки о знаках — это не просто художественная вольность. Это акт символической аннексии.

Флаг государства — это визуальное воплощение суверенитета и конституционного порядка. Заменяя звезды (субъекты федерации) на

символику культа, создатели игры транслируют мощное подсознательное сообщение: государство захвачено. Конституция больше не действует. Каждый штат, каждая административная единица теперь подчиняется не закону, а воле «лидера».

Этот визуальный прием называется «visual priming» (визуальная настройка или прайминг). Он работает как грунтовка холста перед нанесением краски. Прежде чем игрок начнет стрелять в виртуальных американцев, его мозг нужно подготовить. Ему нужно показать, что привычные символы лояльности (флаг, гимн, патриотическая риторика) теперь принадлежат врагу.

Когда игрок видит этот искаженный флаг, в его нейронной сети формируется новая ассоциативная связь: Раньше: Флаг = Родина = Безопасность. Теперь: Флаг + Крест = Фанатизм = Угроза.

Это тонкая, но разрушительная манипуляция. Она не атакует патриотизм в лоб. Она делает нечто более страшное: она предполагает, что патриотизм и есть форма экстремизма. Что люди, которые слишком сильно любят свой флаг и свою веру, — это и есть те самые «сектанты», захватившие страну изнутри.

Лидер над нацией

Рассмотрим еще одну ключевую улику — композицию промо-артов. На одном из самых тиражируемых изображений мы видим главного антагониста, Джозефа Сиды. Он стоит, широко раскинув руки в жесте, имитирующем благословение или распятие. Но важно не то, как он стоит, а то, над чем он стоит.

Перед ним, на столе, заваленном оружием, расстелен американский флаг.

В визуальном языке позиция «сверху» всегда означает доминирование и контроль. Лидер культа буквально попирает

национальный символ, превращая его в скатерть для своего арсенала. Это изображение — визуальная метафора захвата государства изнутри.

Здесь мы снова видим почерк консультантов. Рик Росс и его идеологические партнеры десятилетиями продвигают нарратив о том, что «культы» — это не просто группы странных людей, а «государства в государстве», которые стремятся подменить собой законную власть.

В игре эта идея доведена до абсолюта. Культ в Far Cry 5 — это не маргиналы, прячущиеся в подвалах. Это сила, которая присвоила себе право на насилие, право на суд и право на национальную символику.

Почему это важно? Потому что это меняет вектор страха. Традиционно в боевиках и играх угроза исходила извне: советские десантники, ближневосточные террористы, инопланетные захватчики. Флаг в таких сюжетах был символом сопротивления. Герой поднимал флаг над руинами, утверждая победу «наших».

В Far Cry 5 флаг находится в руках врага. Враг носит джинсы, говорит на чистом английском без акцента, цитирует Конституцию и Библию. Враг — это ваш сосед.

Это фундаментальный сдвиг в психологии восприятия. Игровая индустрия впервые с таким размахом и бюджетом начала отрабатывать сценарий гражданской войны, где линия фронта проходит не по границе государства, а через гостиную обычного американского дома.

Make Hope Great Again: Политическая мимикрия

Анализируя визуальный ряд игры, невозможно игнорировать контекст времени, в которое она создавалась. К 2016 году Far Cry 5 уже находилась в активной фазе разработки, в разгар одной из самых агрессивных предвыборных кампаний в истории США.

Слоган Дональда Трампа «Make America Great Again» (MAGA) стал главным политическим лозунгом эпохи. Красные кепки, флаги,

риторика о «возвращении величия» и «забытых американцах» — все это стало частью повседневного визуального контента.

Создатели игры, консультируемые специалистами по «борьбе с культами», виртуозно вплели эту эстетику в образ врага. Хотя в игре фраза «Make Hope Great Again» («Вернем округу Хоуп былое величие») не звучит дословно как официальный слоган, она растворена в атмосфере.

Постеры, граффити, речи персонажей — все это пропитано идеей «очищения» и «возвращения к истокам». Мы видим пикапы с флагами, фермеров с оружием, слышим разговоры о свободе и защите своего образа жизни. Но в контексте игры эти атрибуты принадлежат безумным убийцам.

Это классический прием манипуляции: смешение. Берутся реальные политические или социальные маркеры определенной группы населения (в данном случае — консервативных американцев, избирателей из глубинки) и смешиваются с признаками тоталитарной секты (насилие, зомбирование, безумие).

В результате происходит «заражение» смыслов. Человек видит в новостях митинг сторонников консервативных ценностей с флагами. Его подсознание, натренированное игрой, подбрасывает ассоциацию: «Это выглядит как сходка пеггис (культистов) в округе Хоуп». Включается сигнал тревоги. Эти люди опасны. Их нужно «депрограммировать».

Критики и журналисты сразу заметили эти параллели. Многие писали, что игра является сатирой на «трамповскую Америку». Но сатира обычно преувеличивает недостатки, чтобы высмеять их. Здесь же мы видим не высмеивание, а демонизацию.

Использование национального флага в сочетании с оружием и религиозным фанатизмом создает устойчивый образ: патриот = потенциальный террорист. Тот, кто слишком громко говорит о любви к стране и Богу, скорее всего, прячет в подвале бункер и планирует массовое убийство.

Смещение прицела: от зомби к соседу

Чтобы понять масштаб этой визуальной диверсии, нужно оглянуться на историю видеоигр. Кого нам предлагали убивать раньше?

В 90-е и нулевые годы враг был максимально дегуманизирован изначально.

Нацисты: Абсолютное историческое зло. Свастика работает как мишень. Вопросов нет.

Зомби: Мертвая плоть. У них нет сознания, нет прав. Это санитарная зачистка.

Пришельцы/Роботы: Не люди.

Даже когда врагами выступали люди (террористы), они всегда маркировались как «чужие». Маски, арафатки, непонятная речь, экзотические локации. Это происходило «где-то там».

Far Cry 5 совершила революцию, которую многие пропустили. Она предложила игроку убивать «своих».

Враги в игре — это белые американцы. Это механики, учителя, ветераны, фермеры. У них нет униформы, которая отделяла бы их от гражданского населения. Они одеты так же, как люди в очереди в супермаркете.

Чтобы заставить игрока нажать на курок, глядя на такого персонажа, нужно было провести мощную подготовительную работу. И здесь на сцену выходят те самые искаженные символы.

Если бы эти люди просто защищали свои дома, игрок почувствовал бы себя агрессором. Но когда над их домами развеваются флаги с крестами вместо звезд, когда их церкви превращены в пыточные, когда их речь наполнена цитатами из искаженного Писания — эмпатия отключается.

Включается логика «антикульты»: это не люди, это оболочки. Они захвачены идеей. Их личность стерта. Убивая их, мы не совершаем преступление, мы освобождаем территорию от вируса.

Это и есть технология расчеловечивания большинства. Игра нормализует насилие против самой массовой демографической группы США, маркируя ее как «экстремистскую» через визуальные коды.

Как аудитория отреагировала на этот визуальный эксперимент? Реакция была показательной и, судя по всему, ожидаемой.

Интернет взорвался спорами. Появились петиции. Одна из них, размещенная на Change.org, требовала изменить антагонистов. Авторы писали: «Мы устали быть злодеями». Они предлагали заменить христианских фанатиков на мусульманских террористов или членов городских банд.

Этот момент очень важен для нашего расследования. Он показывает, что визуальный код сработал. Он вызвал раскол. Одна часть аудитории (условно либеральная) восприняла игру как смелую критику «деревенщины» и религиозного фанатизма. Для них искаженный флаг стал подтверждением их страхов перед консервативной Америкой. Другая часть (условно консервативная) почувствовала себя атакованной. Они увидели в этом прямую угрозу: «Нас готовят к тому, что нас будут убивать».

Комментарии под трейлерами и обзорами игры стали полем битвы.

«Угадайте, кто злодеи в новой игре Far Cry? Мусульманские террористы? Нет. Христиане». «Надеюсь, найдется умелец, который сделает мод и заменит христиан на мусульман».

Эти высказывания демонстрируют, как медиа-продукт провоцирует реальную ненависть. Вместо того чтобы быть просто развлечением, игра стала катализатором социального конфликта. Она ставила группы людей, используя религиозные и политические символы как триггеры.

Именно этого добиваются идеологи антикультизма. Им нужен хаос. Им нужно состояние общества, в котором каждый подозревает соседа в том, что он «сектант». В мутной воде взаимной ненависти легче всего ловить рыбу — получать гранты на «профилактику экстремизма», лоббировать законы, ограничивающие свободу совести, и проводить силовые акции.

Эффект «зловещей долины» для патриотизма

В робототехнике есть понятие «зловещая долина»: робот, который слишком похож на человека, но имеет мелкие дефекты, вызывает ужас.

Far Cry 5 создала «зловещую долину» для патриотизма. Вы видите флаг, но он неправильный. Вы слышите гимн (в игре звучит патриотическая музыка), но он искажен. Вы видите церковь, но в ней страшно.

Этот диссонанс вызывает глубокую тревогу. Психологические исследования показывают, что искажение сакральных символов воздействует на психику сильнее, чем просто демонстрация враждебных знаков. Свастика вызывает отторжение, но перевернутый крест или оскверненный флаг вызывают иррациональный, животный страх и агрессию.

Рик Росс и команда разработчиков знали, что делали. Они не просто нарисовали декорации. Они создали пространство, в котором традиционные ценности вызывают страх и отторжение.

Игрок, проведший в этом мире 40-50 часов, выходит из него с измененной оптикой. В следующий раз, увидев в новостях репортаж о какой-нибудь общине, живущей обособленно, или о группе активистов с флагами, он почувствует тот самый укол тревоги. «А что у них в подвале? А не заменить ли звезды на кресты?»

Оружие на столе

Вернемся к образу лидера, стоящего над флагом. На столе перед ним лежит оружие. Это тоже символ.

В классической американской культуре оружие (Вторая поправка) — это символ свободы и защиты от тирании. В визуальном коде игры оружие в руках верующих — это инструмент террора.

Игра последовательно разрушает миф о «хорошем парне с пушкой». Здесь любой парень с пушкой, если он не работает на государство (шериф, спецназ), — это потенциальный маньяк.

Таким образом, визуальный ряд Far Cry 5 бьет по трем столпам американской идентичности:

1. **Вера** (искажение креста и церкви).

2. **Патриотизм** (искажение флага).

3. **Свобода** (криминализация владения оружием и независимого образа жизни).

Все это упаковано в красивую, технологичную обертку блокбастера. Миллионы людей купили этот продукт, чтобы развлечься. Они не подозревали, что покупают билет на сеанс перепрограммирования.

Но образ — это еще не действие. Чтобы механизм ненависти заработал на полную мощность, нужна искра. Нужно событие, которое переведет теоретическую угрозу в практическую плоскость. Нужно, чтобы эксперт перестал просто говорить и начал отдавать приказы людям с настоящим оружием.

История знает такие примеры. И один из них произошел не в виртуальной Монтане, а в реальном Техасе. Там тоже был флаг. Там тоже были верующие. И там тоже были эксперты, которые сказали: «Штурмуйте».

Глава 5. Когда эксперт советует силе

Весна 1993 года. Техас. Равнина, продуваемая ветрами, в нескольких милях от города Уэйко. Здесь, вокруг деревянного комплекса «Маунт-Кармел», развернулась драма, которая стала точкой невозврата для современной Америки. Это не просто история неудачного штурма. Это хрестоматийный пример того, что происходит, когда правоохранительная система отказывается от собственных протоколов и передает управление ситуацией антикультовому идеологически мотивированному «консультанту».

Профиль вместо человека

К концу февраля 1993 года Бюро по контролю за алкоголем, табаком и огнестрельным оружием (АТФ) и ФБР оказались в тупике. Попытка внезапного обыска в общине «Ветвь Давидова» провалилась, переросла в перестрелку и привела к гибели агентов и членов общины. Началась 51-дневная осада.

Внутри периметра находились более ста человек, включая женщин и детей. Снаружи — сотни вооруженных агентов, танки и вертолеты. В такой ситуации стандартная процедура ФБР предписывает ведение переговоров. Цель — мирная сдача. Метод — установление доверия.

Однако в командном центре в Уэйко что-то пошло не так. Обычно переговорщики стараются понять картину мира оппонента, чтобы найти точки соприкосновения. Но в этот раз между агентами и людьми внутри здания стоял фильтр. Этим фильтром было слово «секта».

Агенты ФБР, работавшие на месте, столкнулись с тем, что лидер общины Дэвид Кореш говорил с ними на языке Библии. Он цитировал пророчества, объяснял свои действия через призму Книги Откровения. Для религиоведа это был бы ключ к пониманию: перед вами группа с эсхатологическим мировоззрением, ожидающая конца света. Чтобы вывести их, нужно работать внутри этой логики.

Но агенты слушали не религиоведов. Они слушали «экспертов по культам». В результате, в среде силовиков закрепился термин «Bible babble» («библейский лепет»). Этим пренебрежительным ярлыком маркировалось все, что говорил Кореш о своей вере.

Логика была простой и убийственной: это деструктивный культ, где лидер культа использует религию только как ширму для власти и секса, а следовательно, все его теологические аргументы — это бред или манипуляция, которые не стоит слушать.

Вместо диалога началась игра в глухой телефон. Кореш говорил о Семи печатях, а агенты слышали «шум», который нужно прекратить. И в этот момент вакуум понимания заполнил человек, который предложил простое объяснение.

Тень консультанта

Рик Алан Росс, чью роль в формировании языка вражды была разобрана ранее, не был сотрудником ФБР. У него не было допуска к секретной информации. У него не было академической степени. Но у него было то, что в тот момент оказалось важнее: он был «депрограмматором» с репутацией непримиримого борца.

В отчетах, составленных позже для Министерства юстиции, роль Росса описывается как ключевая. Он имел беспрецедентный доступ к агентам ATF и ФБР. Он не просто давал справки — он формировал стратегию.

Росс убедил руководство операции в двух фундаментальных вещах, которые и предопределили трагедию: Во-первых, он настаивал на том, что Дэвид Кореш — не верующий фанатик, а циничный мошенник.

Росс советовал федеральным агентам «компрометировать Кореша перед своими, рассказывая о его „ошибках и провалах“, чтобы убедить людей, что он не тот „пророк“, за кого себя выдаёт».

Идея заключалась в том, чтобы унижить лидера, показать его последователям, что он слаб и несостоятелен. Росс перенес свой опыт похищения и психологической ломки одиночек («депрограммирование») на ситуацию с группой из ста человек.

Во-вторых, Росс и его коллега Келли Уэксман настойчиво продвигали тезис о неизбежном «массовом самоубийстве». Они утверждали, что «Ветвь Давидова» — это новый Джонстаун, и что Кореш убьет своих людей, если его не остановить силой.

Это утверждение противоречило фактам, которые были у ФБР.

«ФБР получало многочисленные достоверные свидетельства, опровергающие возможность самоубийства. Например, переговорщики неоднократно прямо задавали вопрос Корешу и его приближенному Шнайдеру, планируют ли они самоубийство, и каждый раз они категорически отрицали подобные намерения».

Более того, люди, выходившие из общины во время осады, подтверждали: никто не готовит яд, никто не собирается умирать. Родственники осажденных говорили то же самое. Но голос «эксперта» заглушил голоса свидетелей. Росс создал для ФБР образ иррационального врага, с которым невозможно договориться, которого можно только нейтрализовать.

В аддендуме Аммерман утверждает, что в интервью-отчёте ФБР говорится, что Росс «испытывает личную ненависть ко всем религиозным сектам» и рвется помочь правоохранителям «уничтожать секты». Личная ненависть консультанта стала фактором государственной политики.

Отвергнутый ключ

Самым трагичным моментом этой истории является то, что мирный исход был возможен. И ключ к нему лежал не в области тактики спецназа, а в области теологии.

Пока Росс пропагандировал нарративы, которые убеждал силовиков в бесполезности переговоров, два академических ученых — Филипп Арнольд и Джеймс Табор — пытались достучаться до ФБР с альтернативным планом. Они изучили «библейский лепет» Кореша и поняли его структуру. Они поняли, что Кореш видит себя в центре библейского пророчества, и что его действия продиктованы интерпретацией Книги Откровения.

Арнольд и Табор предложили вступить с Корешем в теологическую дискуссию. Они сделали запись, которую в последующем доставили Корешу. В этой записи они обсуждали сложившуюся ситуацию в терминах Откровения и «Семи печатей», пытаясь объяснить Корешу, что согласно Писанию, он должен не погибнуть, а донести свое учение до мира.

Данный поступок имел свои последствия. 14 апреля, за пять дней до штурма, Кореш передал письмо. Он заявил, что ему открылось понимание Семи печатей, и что он должен записать это толкование. Как только рукопись будет готова, он и его люди выйдут и сдадутся. Однако ФБР не восприняло этот вариант всерьёз.

Это был конкретный план сдачи. Кореш просил время, чтобы дописать книгу. Но для ФБР, индоктринированного Россом, это была лишь очередная уловка мошенника. Агенты, обученные видеть в оппоненте «лидера деструктивного культа», не могли поверить, что для этого человека написание комментария к Библии может быть важнее жизни.

Доктор Кэтрин Вессингер, исследовавшая трагедию, отмечает:

«Во время своего расследования Агильера в значительной степени опирался на показания недовольных перебежчиков (апостатов) и на информацию, предоставленную антикультовой организацией Cult Awareness Network, а также депрограммистом Риком Россом. Рик Росс не имел научной квалификации в области религиоведения».

Решение было принято. Вместо того чтобы предоставить Корешу возможность выразить свои мысли на бумаге, ФБР решило применить более радикальные меры, начав подготовку к использованию слезоточивого газа.

Медийная артподготовка

Параллельно с консультациями внутри периметра, шла работа с общественным мнением. Чтобы оправдать применение танков и химического оружия против гражданских лиц (включая детей), нужно было полностью дегуманизировать тех, кто находился внутри.

Газета Waco Tribune-Herald стала основным рупором этой кампании. Серия статей под заголовком «Грешный Мессия» рисовала образ монстра. Источниками для этих материалов служили все те же люди — Рик Росс и связанные с ним апостаты (бывшие члены группы, ставшие профессиональными критиками).

В отчете Нэнси Аммерман для Минюста США прямо указывается на эту связку:

«Сеть (CAN) и г-н Росс имеют прямой идеологический (и финансовый) интерес в возбуждении подозрений и враждебности против того, что они называют „культами“. Эти же лица, похоже, были основными источниками серии статей, опубликованных газетой города Уэйко, начиная с 27 февраля. Представляется очевидным, что люди из „антикультового“ сообщества выделили „Ветвь Давидову“ в качестве объекта своего внимания.»

Обществу внушали: там, за стенами, не люди. Там заложники безумца. Их воля подавлена. Они не способны принимать решения. Единственный способ их спасти — это разрушить их мир.

Доктор Парк Дитц, консультант ФБР, предупреждал, что публичные заявления Росса в СМИ вредят переговорам. Росс в телевизионном интервью выражал надежду, что Кореш не окажется трусом. Дитц

отмечал, что «подобное публичное приравнение сдачи к трусости могло значительно осложнить переговоры». Но Росса не отстранили. Он был нужен. Он создавал моральное алиби для силовой развязки.

Штурм как опробирования новых методик

19 апреля 1993 года. Рано утром танки начали пробивать стены комплекса и закачивать внутрь слезоточивый газ CS.

Важно понимать: это не была полицейская операция по задержанию. Это была военная операция по уничтожению укрепленного района противника. И идеологическим обоснованием этой операции была теория депрограммирования.

В полдень начался пожар.

Споры о том, кто поджег здание, идут до сих пор. Официальная версия гласит, что это сделали сами давидианцы. Критики указывают на использование пиротехнических средств газа и возможность случайного возгорания от действий танков.

Агенты ФБР знали, что внутри находятся дети. Они знали, что в здании нет противогазов для младенцев. Они знали, что газ CS легковоспламеняем в определенных условиях. И тем не менее, они пошли на штурм. Почему?

Потому что эксперт сказал им, что якобы этих людей нельзя спасти иначе». Потому что эксперт убедил их, что альтернативы нет. В результате этой трагической ошибки погибло 82 человек, среди которых 25 детей.

Флаг над пепелищем

Когда дым рассеялся, агенты ATF подняли свой флаг над обугленными руинами Маунт-Кармел. Фотография агентов, позирующих на фоне места гибели десятков людей, облетела мир.

Это был триумф не закона, а идеологии. Флаг над пепелищем символизировал победу над «врагом». Но кем был этот враг? Группой граждан, которые хотели жить по-своему и верили в странные для большинства вещи?

В отчете Нэнси Аммерман содержится страшный вывод:

«Власти, которые должны были защищать граждан США, в итоге убили их... Потому что их восприятие реальности было искажено идеологической обработкой со стороны антикультистов».

Уэйко стал полигоном, на котором была доказана эффективность «кода ненависти».

1. Язык: Термин «секта» вывел людей из правового поля.
2. Экспертиза: Консультант обосновал необходимость насилия.
3. Действие: Государственная машина уничтожила группу, не понеся за это ответственности.

Но штурм 19 апреля был лишь финальным аккордом. Ему предшествовали 51 день психологической пытки. Прежде чем сжечь тела, нужно было сломать. Методы, которые применялись во время осады — круглосуточная трансляция воплей убиваемых животных, прожекторы, музыка — заслуживают отдельного внимания. Это была не просто осада. Это был эксперимент по «психокоррекции».

Глава 6. Негуманизация как процедура

Негуманизация — это не чувство. Это не внезапная вспышка гнева и не личная неприязнь. Это технология. Холодная, расчетливая

инженерная задача, которая решается поэтапно, как сборка механизма на конвейере.

Когда мы говорим о трагедии в Уэйко или о сценариях современных видеоигр, мы часто фокусируемся на финальном акте — на выстрелах и взрывах. Но насилие начинается задолго до того, как палец ложится на спусковой крючок. Оно начинается в тот момент, когда человека переводят из статуса «субъект права» в статус «объект воздействия».

Акустическая осада: протокол безумия

После того как первоначальный штурм ранчо «Маунт-Кармел» провалился и началась осада, ФБР столкнулось с проблемой. Внутри периметра находились люди, которые не собирались сдаваться, уверенные в своей правоте. Стандартная полицейская логика диктовала бы продолжение переговоров. Но логика антикульта, внедренная консультантами, требовала иного.

Так началась операция, которую называют пыткой сенсорной перегрузкой.

Вокруг жилого комплекса, где находились женщины и дети, была развернута мощная акустическая система. Это не были громкоговорители для передачи требований. Это было звуковое оружие.

Днем и ночью на запредельной громкости транслировалась чудовищная какофония. В плейлист, составленный специалистами по психологической войне, входили: визг убиваемых кроликов (записанный на скотобойне); скрежет бормашины; громкая музыка и песнопения тибетских монахов через громкоговорители; песня Nancy Sinatra «These Boots Are Made for Walkin'».

Цель этой трансляции не имела ничего общего с коммуникацией. Задача была чисто физиологической: лишить людей сна. Депривация сна — один из старейших и самых эффективных методов пыток. Через

48 часов без сна у человека начинаются галлюцинации. Через 72 часа наступает параноидальный психоз. Критическое мышление отключается, воля подавляется.

Ночью к звуку добавлялся свет. Мощные прожекторы, установленные на бронетехнике, били в окна, превращая ночь в ослепительный день.

Тактика сенсорной перегрузкой стала самосбывающимся пророчеством. Антикультисты говорили: «Они безумны». И делали всё, чтобы свести их с ума.

Информационный вакуум и «живой щит»

Пока внутри периметра гремела музыка пыток, снаружи была создана зона абсолютной тишины. Журналистов отодвинули на несколько миль. Прямая связь с общиной была заблокирована. Единственным источником информации для мира стали ежедневные брифинги пресс-службы ФБР.

Именно здесь медиа-стратегия, разработанная при участии антикультовых экспертов, показала свою эффективность. Чтобы оправдать применение пыточных методов к гражданским лицам, нужно было лишить их статуса жертв.

В риторике осаждающих произошла страшная подмена понятий. Дети, находившиеся внутри, перестали быть «заложниками», которых нужно освободить любой ценой. Они превратились в «живой щит». Этот термин, пришедший из военных сводок, полностью меняет моральную оптику. Если террорист прикрывается «живым щитом», ответственность за гибель щита возлагается на террориста, а не на того, кто стреляет.

Более того, в прессу вбрасывались нарративы о том, что дети внутри уже «испорчены». Что они — «будущие фанатики». Что их тренируют стрелять. Эта дегуманизация работала на опережение: если штурм закончится трагедией (а он закончился гибелью 25 детей),

общественное мнение должно быть готово принять это как «сопутствующий ущерб».

Официальная версия гласила: мы имеем дело с массовым суицидальным культом. Поэтому, если они умрут, это будет их выбор, их «ритуал». Факты, говорившие об обратном (отрицание суицида самими членами группы, планы по выходу), игнорировались, так как не укладывались в схему, нарисованную экспертом.

Создание информационного вакуума позволило превратить живых людей в черные ящики. Никто не видел их лиц, никто не слышал их голосов (кроме переговорщиков, чьи записи были засекречены). Для мира существовал только «Монстр Кореш» и безликая масса его «зомбированных рабов». А рабов не жалко. Рабов либо освобождают, либо, если они отказываются от свободы, уничтожают вместе с хозяином.

Оцифровка насилия: «Only You»

Перенесемся на двадцать пять лет вперед. Мы сидим не в танке «Абрамс» под Уэйко, а в удобном кресле перед монитором. Запущена игра Far Cry 5. Но если присмотреться к механикам, заложенным в этот цифровой продукт, мы увидим пугающее сходство с методами 1993 года.

Разработчики Ubisoft, консультируемые тем же Риком Россом, внедрили в игру механику принудительного переключения сознания. В игре это называется «классическим обусловливанием» (classical conditioning), и оно подается как метод, который культ использует против игрока. Но ирония в том, что игра использует этот метод *на самом игроке*.

Ключевым элементом этой механики является песня группы The Platters — «Only You (And You Alone)».

В сюжетных миссиях, связанных с персонажем Джейкобом Сидом (отвечающим в культе за подготовку солдат), игрока похищают и подвергают процедуре промывки мозгов. Его привязывают к стулу, заставляют смотреть на психоделические образы и проходить полосу препятствий на время. Фоном звучит эта романтическая баллада 50-х годов.

Задача проста: убить всех на своем пути за отведенные секунды. Если не успеваешь — таймер обнуляется, и пытка начинается снова.

Здесь мы видим прямую параллель с тактикой сенсорной перегрузки в Уэйко.

1. **Аудиальный триггер:** Как песня Нэнси Синатры для давидианцев, так и «Only You» для игрока становится сигналом тревоги и насилия.

2. **Стресс и дефицит времени:** Игрока лишают возможности думать. Ему нужно действовать рефлекторно. Вижу цель — стреляю.

3. **Визуальное искажение:** Экран краснеет, края размываются. Это симуляция измененного состояния сознания, того самого «психоза», которого добивались агенты ФБР с помощью прожекторов.

Но самое страшное происходит не в кат-сценах, а в открытом мире. После прохождения «тренировки» песня «Only You» может зазвучать в любой момент — из радиоприемника в машине, из громкоговорителя на столбе.

Как только звучат первые аккорды, контроль отбирается. Экран темнеет. Персонаж теряет сознание и просыпается уже в клетке или с оружием в руках над трупами.

Игра создает устойчивую нейронную связь: *Музыка* → *Стресс* → *Агрессия*. Безобидный культурный артефакт (песня о любви) перепрошивается в триггер убийства.

Игрок как «Чистильщик»

Если в Уэйко роль «чистильщиков» выполняли агенты спецназа, то в Far Cry 5 эта роль отведена игроку. И игра делает все, чтобы игрок чувствовали себя комфортно в этой роли.

Враги в игре — «пеггис» — сконструированы так, чтобы не вызывать жалости. Они ведут себя как безумцы. Они бегут на пулеметы, бормочут бессвязные молитвы, их лица искажены гримасами.

Игра ставит игрока в позицию морального превосходства. Вы — рациональный, вооруженный «освободитель». Они — иррациональная, грязная, опасная масса.

В одной из миссий игроку нужно зачистить бункер. Условия: узкие коридоры, мигающий свет, громкая музыка («Only You») и таймер. На стенах мелькают надписи: «Cull the Herd» («Проредить стадо»), «Sacrifice the Weak» («Пожертвуй слабыми»).

Вы «прореживаете стадо» сектантов. Вы «жертвуете» ими ради спасения округа. Вы становитесь зеркальным отражением того зла, с которым якобы боретесь.

Это и есть конечная цель процедуры негуманизации. Сделать так, чтобы насилие перестало восприниматься как насилие и стало восприниматься как «работа», «зачистка», «санитарная процедура».

В Уэйко агенты не видели детей — они видели «живой щит». В Far Cry 5 игрок не видит людей — он видит NPC (неигровых персонажей), помеченных красным маркером.

Отсутствующие дети

Есть одна деталь, по которой видно, как работает дегуманизация. Она всегда начинается одинаково: у «сектанта» отнимают лицо, имя и социальные роли. Оставляют функцию. Мишень.

В Уэйко наличие детей не остановило газовую атаку. В риторике антикульты они были списаны как «потерянное поколение», уже отравленное идеологией родителей.

А у взрослого заранее отнята человечность, про него можно не думать как про отца, мать, сына, дочь. Не представлять, как он держит ладонь ребёнка, как покупает хлеб, как любит, скучает. Эмпатия — лишняя. Она мешает технологии.

Far Cry 5 доводит этот приём до чистой схемы. В мире игры дети почти исчезают. Культ «Врата Эдема» не имеет будущего. У них нет детей, потому что (по лору игры) они их либо убивают, либо изолируют так, что их не видно.

И вместе с детьми исчезает главный вопрос, который ломает пропаганду: «А что делать с семьёй?». Если семьи нет, не надо выбирать. Не надо сомневаться. Не надо видеть в противнике человека. Есть только фигуры на карте. Боевые единицы. Враг там всегда взрослый, всегда вооружённый и всегда безумный.

Но реальность другая. Когда эту логику выносят с экрана на улицу, дети никуда не исчезают. Исчезает только способность их видеть.

Экспорт технологии

Мы видим четкую преемственность. Технологии психологического давления, отработанные спецслужбами в 90-е годы (сенсорная перегрузка, депривация сна, информационная изоляция), не исчезли после скандала в Уэйко. Они мигрировали.

Сначала они перешли в сферу «борьбы с террором», где использование музыки и света как пытки стало нормой. А затем, при участии таких консультантов, как Рик Росс, они проникли в массовую культуру. Теперь эти методы используются в видео играх для того, чтобы погрузить игрока в состояние контролируемого транса.

В исследовании «Длительные изменения связи, вызванные интенсивной игрой в шутер от первого лица» отмечается, что мозг геймера, проводящего часы в таких симуляциях, претерпевает физические изменения. Меняются нейронные связи между таламусом (отвечающим за обработку сенсорной информации) и гиппокампом (память). Игрок учится реагировать на угрозу мгновенно. Он учится подавлять эмпатию к цели. Он учится действовать по алгоритму: *Триггер → Выстрел*.

Но что происходит, когда игра заканчивается? Исчезает ли этот алгоритм вместе с выключением компьютера? Или он остается в спящем режиме, ожидая, когда в реальной жизни прозвучит знакомая мелодия или мелькнет знакомый образ?

Феномен переноса игры (Game Transfer Phenomena) говорит нам, что граница между виртуальным и реальным гораздо тоньше, чем мы привыкли думать. И если миллионы людей прошли курс «виртуального Уэйко», научившись видеть в верующих врагов и «прореживать стадо» под веселую музыку, то мы сидим на пороховой бочке.

Глава 7. От экрана — к реальности

Экран гаснет. Комната погружается в темноту, разбавленную лишь миганием светодиода на консоли. Игрок откладывает контроллер, встает, идет на кухню за водой. Но его мозг все еще там, в округе Хоуп. Когда за окном проезжает автомобиль, его рука непроизвольно дергается к поясу, где в виртуальном мире висела кобура. Когда он слышит по радио старую песню о любви, его пульс подскакивает до ста двадцати ударов в минуту, а зрачки расширяются в ожидании атаки.

Это не метафора и не сцена из фантастического романа. Это клинически зафиксированный феномен, который нейрофизиологи называют Game Transfer Phenomena (GTP) — феномен переноса игры.

Долгое время видеоигры рассматривались как герметичный контейнер: то, что происходит в Вегасе, остается в Вегасе; то, что происходит в шутере, остается в коде. Но расследование показывает, что эта стена пробита. И пробита она не случайно, а с использованием технологий, которые превращают развлекательный продукт в тренажер по перепрошивке нейронных связей.

Нейропластичность как уязвимость

Чтобы понять, как работает этот механизм, нужно отказаться от термина «игра» в его привычном, безобидном значении. Древние структуры нашего мозга — лимбическая система, миндалевидное тело — не умеют отличать фотореалистичную угрозу на экране от реальной угрозы. Когда на вас бежит враг с ножом, организм выбрасывает в кровь кортизол и адреналин, готовя тело к реакции «бей или беги».

Исследования показывают, что вид от первого лица значительно усиливает ощущение пространственного присутствия. Мозг начинает обрабатывать виртуальную среду как физическую реальность. В исследовании «Перспектива и управление во время видеоигр влияют на опыт пространственного присутствия и паттерны активации мозга» подтверждается, что такой ракурс снижает активность альфа-волн, переводя мозг в режим повышенной боевой готовности.

Но самое важное происходит при длительном воздействии. Интенсивное увлечение шутерами вызывает стойкие изменения в архитектуре мозга. В частности, меняются связи между таламусом (который фильтрует сенсорную информацию) и парагиппокампальной извилиной (отвечающей за память и навигацию). Эти изменения сохраняются месяцами после того, как человек перестал играть.

Это явление и лежит в основе Game Transfer Phenomena. Проанализировав более 1600 свидетельств игроков, исследователи выделили тревожные симптомы:

Визуальные галлюцинации: Игроки видят над головами реальных людей маркеры целей или полосы здоровья.

Слуховые фантомы: Люди слышат звуки перезарядки оружия или игровые команды в тишине.

Поведенческие импульсы: Неконтролируемое желание совершить действие из игры в реальной ситуации. Например, спрятаться за укрытие при виде полицейской машины или искать «лут» (полезные предметы) в чужих домах.

Обычно эти эффекты кратковременны и воспринимаются как курьез. Но что происходит, если игра не просто развлекает, а содержит встроенный код ненависти? Что если эти «импульсы действовать» направлены не на сбор аптечек, а на устранение конкретной группы людей?

Смещение прицела: от зомби к соседу

История видеоигр знает много насилия. Мы уничтожали легионы нацистов в *Wolfenstein*, отстреливали демонов в *Doom* и зомби в *Resident Evil*. Но во всех этих случаях враг был маркирован как «абсолютно чужой». Это были монстры, исторические злодеи или инопланетяне. Психика игрока легко ставила барьер: «Этого не существует в моем мире».

Far Cry 5 совершила революцию, которую многие эксперты по безопасности называют «агрессивным сдвигом». Впервые в крупнобюджетном проекте мишенями стали не фантастические твари, а обычные американские граждане.

Враги в игре — это фермеры, механики, ветераны, одетые в джинсы и фланелевые рубашки. Они ездят на пикапах, слушают кантри и

говорят на чистом английском. Они выглядят как соседи. Они выглядят как большинство.

Именно здесь срабатывает ловушка, подготовленная консультантами вроде Рика Росса. Far Cry 5 помещает игрока в узнаваемо-американскую „Монтану“: разработчики собирали референсы на месте, чтобы ландшафты выглядели правдоподобно. По радио идут новости о внешнем мире и нарастающем мировом кризисе и намёки на надвигающуюся ядерную войну. И на этом фоне игра превращает конфликт с религиозной общиной «Врата Эдема» в рутинный боевой цикл: большинство противников — её вооружённые последователи, которых игра и персонажи называют просто «сектантами/культистами» или местным прозвищем «пегги».

Это создает прецедент нормализации насилия против сограждан. Мозг игрока, находящийся в состоянии GTP, обучается новому паттерну:

1. **Вижу:** Человека, похожего на моего соседа, но с определенной символикой или риторикой.
2. **Маркирую:** Это «культист», «пегги», враг.
3. **Действую:** Устраняю угрозу.

В ранних играх насилие было абстрактным. В Far Cry 5 оно стало социальным. Игрок не просто стреляет; он участвует в гражданской войне, зачищая территорию от «неправильных» американцев. И когда он выходит на улицу, этот паттерн не исчезает мгновенно. Он остается в подсознании как спящий скрипт.

Пазловое кодирование: инструкция по сборке убийцы

Термин «пазловое кодирование», который встречается в материалах расследования, описывает метод скрытого внедрения поведенческих установок. Информация подается фрагментарно: визуальный образ врага (обычный человек с «неправильной» верой); лингвистический маркер (слова «культ», «очищение», «жертва»);

эмоциональный триггер (страх, гнев, музыка); моторный навык (наведение прицела, нажатие на курок). По отдельности эти элементы могут казаться безопасными. Но в психике игрока они собираются в единую инструкцию.

В одном из эпизодов игры игроку дается задание: «УБЕЙ финальную цель до окончания времени». На стенах мелькают надписи «Жертва», «Очищение». Играет песня «Only You». Внимание игрока сужено до точки прицела. В этом состоянии транса фоновая информация проникает в подсознание без фильтрации.

Игрок не анализирует надпись «Жертва». Он просто воспринимает ее как часть императива. Он учится быть палачом, который выполняет работу быстро и без эмоций.

Ученые отмечают, что элементы из видеоигр могут сработать как триггер во время эпизода GTP в реальной жизни. Если человек, прошедший такую подготовку, окажется в стрессовой ситуации и увидит что-то, напоминающее игровой паттерн (например, группу людей, которых СМИ называли «сектой»), вероятность агрессивной реакции возрастает многократно. Он не будет думать: «Это люди, у них есть права». Его мозг, следуя проторенной дорожке, выдаст сигнал: «Это пеггис. Таймер тикает. Устранить».

Трамп, Паркленд и дата релиза

Чтобы понять, что это не просто случайность геймдизайна, а часть более широкого контекста, нужно взглянуть на календарь 2018 года.

14 февраля 2018 года в школе Марджори Стоунман Дуглас в Паркленде, штат Флорида, происходит массовая стрельба. Погибают 17 человек. Америка в шоке. Возобновляются дебаты об оружии и насилии в медиа.

8 марта 2018 года президент Дональд Трамп проводит в Белом доме встречу с представителями игровой индустрии. Он показывает им

нарезку жестоких сцен из видеоигр (включая Call of Duty и Wolfenstein) и говорит:

«Мы должны остановить прославление насилия в нашем обществе. Это включает в себя жуткие и кровавые видеоигры, ставшие обыденностью».

Трамп прямо связывает «проблемную молодежь» и культуру виртуального насилия. Критики обвиняют его в попытке отвлечь внимание от законов об оружии. Но, возможно, интуитивно он нащупал нерв проблемы: дело не в инструменте (оружии), а в инструкции по его применению (игре).

И вот, всего через 19 дней после этой встречи, 27 марта 2018 года, выходит Far Cry 5. Игра, которая не просто содержит насилие, а возводит его в абсолют, предлагая убивать американцев на американской земле под американскую музыку.

Это выглядит как циничная насмешка. Или как демонстрация силы. Пока президент говорит о вреде игр, индустрия выпускает продукт, который использует самые передовые технологии психологического кодирования, разработанные при участии «экспертов по культам».

Более того, сюжет игры странным образом резонирует с политической реальностью. В игре культ захватывает регион, потому что «государство слабо» и «никто не придет на помощь». Это зеркальное отражение страхов, которые нагнетались в обществе.

Один из комментаторов под видео с Риком Россом пишет:

«Я так и не понял, почему нигде не было военных или подразделений национальной гвардии... Думается, армии США и правительству следовало бы вмешаться, слишком уж страшен этот культ».

Игрок требует ввода войск. Игрок требует силового решения. Игра убедила его, что полиция не справится, что нужны радикальные меры. Это именно та реакция, которую формируют антикультисты в реальной

жизни: «Секты слишком опасны для обычных законов, нужны чрезвычайные меры».

Скулшутинг как террористический акт

Феномен скулшутинга (стрельбы в школах) часто пытаются объяснить буллингом, плохим воспитанием или доступностью оружия. Но статистика ломает эти стереотипы. В 63% случаев стрелки были из благополучных семей, не имели проблем с успеваемостью и участвовали в социальной жизни.

Что же толкает нормального подростка взять винтовку и пойти убивать одноклассников?

Если посмотреть через теорию пазлового кодирования, ответ становится пугающе ясным. Скулшутинг — это не спонтанный срыв. Это выполнение программы.

Многие стрелки в своих манифестах используют игровую терминологию. Они говорят о «хайскоре» (счете убитых), о «NPC» (которыми они считают своих жертв), о «уровнях». Для них школа превращается в карту из шутера.

Они были инфицированы деструктивными образами. Они прошли тысячи часов виртуальной подготовки, где учились тактическим действиям, не испытывать жалости к целям, воспринимать окружающих как декорации или врагов.

Антикультовая идеология, проникающая в медиа, добавляет к этому последний элемент: оправдание. Если мир полон «зомби», «биомусора» или «сектантов», то убийство становится актом очищения.

В фильме «Воздействие» (Impact) подробно разбирается, как эти инфотеракты планируются. Подростков вдохновляют не просто игры, а истории о других терактах, поданные определенным образом. Это цепная реакция.

Скулшутинг — это терроризм, где исполнителем является «спящий агент», активированный контентом. И видеоигры, подобные Far Cry 5, с их реалистичностью и психологическими триггерами, становятся идеальным полигоном для подготовки таких агентов.

Армия спящих

В последние годы в обществе формируется невидимая, но весьма опасная сила, подобная армии, однако её состав далеко не таков, как у традиционных военных формирований. Это не солдаты в камуфляже, марширующие по плацу в строю. Это подростки, погруженные в свой мир с помощью наушников, офисные работники, проводящие свободное время за игровыми консолями, и студенты, ещё не окончательно сформировавшие свои взгляды на жизнь. Они даже не подозревают о том, что стали частью чего-то большего, что были невольно завербованы. Они считают, что просто развлекаются, наслаждаются свободой выбора и разнообразием информации.

Но в глубинах их подсознания уже заложены определённые протоколы поведения. Они неосознанно усваивают образ врага, который может выглядеть как обычный сосед, но обладает «неправильными» взглядами или убеждениями. Они автоматически реагируют на триггеры агрессией, не задумываясь о последствиях. Они оправдывают насилие, считая, что жертвы — это «зомби», которых уже невозможно спасти или вернуть к нормальной жизни.

Александр Дворкин и его международные союзники, такие как Рик Росс, создали сложную систему манипуляций, в которой ярлык «сектант» превращается в своего рода команду «фас», подобно тому, как это происходит в стадах собак. Им не нужно лично отдавать приказы каждому отдельному человеку. Достаточно лишь через средства массовой информации и так называемые «экспертные заключения» маркировать цель, выделить её из общей массы. А «спящие агенты»,

чьи мозги уже подготовлены часами просмотра и участием в различных симуляциях, сделают остальное, доведя дел до логического конца.

Один из комментаторов написал: «Это как Far Cry 5, только в реальной жизни». Для него граница между виртуальным и реальным уже практически стерлась, и это должно настораживать каждого из нас.

Глава 8. Политический эхо-кадр

Мы привыкли считать, что политика — это борьба идей, программ и харизмы лидеров. Мы полагаем, что избиратель делает выбор, взвешивая аргументы, анализируя экономические показатели и социальные обещания. Но расследование вскрывает иной, скрытый слой реальности. В этом слое выборы превращаются не в соревнование платформ, а в спецоперацию по массовому перепрограммированию сознания, где технологии, отработанные на религиозных меньшинствах и геймерах, масштабируются на целую нацию.

Рождение «Культа Трампа»: Лингвистическая аннексия

До 2016 года термин «культ» в политическом дискурсе США использовался редко и метафорично. Однако, начиная с предвыборной кампании и особенно после победы Дональда Трампа, наблюдается резкая смена риторики. В медиапространство начинает внедряться нарратив: поддержка Трампа — это не политическая позиция, это форма психологической зависимости.

Ключевую роль в легитимизации этого тезиса сыграл Стивен Хассен — коллега и идеологический партнер Рика Росса. Хассен, называющий себя экспертом по контролю сознания, в 2019 году выпускает книгу «The Cult of Trump» («Культ Трампа»).

Эта книга стала поворотным моментом. Она дала либеральным медиа и политическим оппонентам Трампа «научное» обоснование для отказа от диалога. Зачем спорить с избирателем Трампа об экономике или миграции, если он — «жертва культа»?

В своих многочисленных интервью, в том числе на телеканале CNN, Хассен утверждает, что Дональд Трамп построил вокруг себя деструктивный культ, действуя как нарциссический лидер, а его сторонники находятся в состоянии «гипнотического подчинения».

Вдумайтесь в опасность этой конструкции. Политический выбор миллионов граждан объявляется патологией. Хассен идет дальше и открыто призывает к «депрограммированию» сторонников Трампа. В 2021 году он заявил:

«Вся Америка нуждается в депрограммировании, потому что мы все оказались под негативным влиянием Дональда Трампа».

Депрограммирование — это насилие, это похищение, изоляция и психологическая ломка. Когда «эксперт» с федеральных телеканалов предлагает применить эту процедуру к половине населения страны, он фактически призывает к массовым репрессиям под видом «терапии».

Это классическая тактика антикультизма: патологизация инакомыслия. В СССР диссидентов объявляли сумасшедшими и запирали в психушки. В современной мире политических оппонентов объявляют «сектантами» и предлагают их «лечить» принудительно.

BlueAnon: Конспирология для «просвещенных»

Если сторонников Трампа обвиняют в вере в теории заговора (QAnon), то на другом полюсе политического спектра была создана своя, зеркальная реальность, получившая название BlueAnon. Это эпидемия дезинформации, распространяемая среди либерально настроенной аудитории, которая, парадоксальным образом, считает себя наиболее критически мыслящей.

Антикультистские организации активно использовали метод «обвинения по ассоциации» (guilt by association). Дональда Трампа намеренно приравнивали к лидерам деструктивных культов, ответственным за массовые самоубийства. Например, сравнение с Джимом Джонсом, основателем «Храма народов», стало общим местом в риторике демократических спикеров.

Цель этой стратегии — дегуманизация. Если Трамп — это новый Джим Джонс, то его устранение (политическое или физическое) становится актом спасения нации. Если его избиратели — это «зомбированные фанатики», то их мнение не имеет веса, а их правами можно пренебречь ради «общего блага».

Успех этой кампании очевиден. Исследования показывают, что значительная часть аудитории демократов искренне верит в то, что Трамп — это экзистенциальная угроза, с которой нельзя бороться конвенциональными методами. В их сознании уже сформирован образ врага, с которым, как и с «пеггис» в Far Cry 5, невозможен диалог.

13 июля 2024 года: Тест на расчеловечивание

Последствием работы «кода ненависти» стала реакция на покушение на Дональда Трампа 13 июля 2024 года. В нормальном обществе попытка убийства кандидата в президенты вызывает шок и единение в осуждении насилия. Но в обществе, обработанном антикультовой пропагандой, реакция была иной.

Буквально в первые часы после выстрелов в Пенсильвании в социальных сетях и медиа начал распространяться чудовищный нарратив: «Это постановка».

Эксперты предупреждали, что следующим шагом информационной войны станет утверждение, что Трамп настолько циничен и беспощаден, что готов пожертвовать жизнью своих сторонников (один человек погиб, двое были ранены) ради рейтинга. И этот прогноз сбился с пугающей точностью.

Треть избирателей-демократов, наиболее подверженных воздействию антикультистской медиа-волны, сразу восприняли эти утверждения как факт. Почему? Потому что в их сознании уже был заложен фундамент: «Трамп — лидер культа». А лидер культа, согласно антикультовым методичкам, способен на все. Он нарцисс, для которого люди — расходный материал.

Секрет успеха этой технологии заключается в том, что человеческий мозг стремится к логической завершенности. Если вам годами внушали, что человек — монстр, то новость о том, что он инсценировал собственное убийство, убив при этом зрителя, кажется логичным продолжением его злодейства.

Это и есть цель дегуманизации. Сделать так, чтобы даже роль жертвы была недоступна для оппонента. Если в него стреляют — он сам виноват или сам это подстроил. Сочувствие отключено.

Информационный терроризм: Фабрика гражданской войны

То, что мы наблюдаем, — это не просто политическая борьба. Это форма информационного терроризма. В отличие от физического террора, цель которого — запугать через взрывы, информационный террор разрушает психическое здоровье нации, создавая атмосферу тотального недоверия и паранойи.

Аналитики отмечают, что социальные сети и цифровые платформы играют ключевую роль в этом процессе.

По данным опроса Brookings перед выборами 2018 года 57% респондентов сообщали, что сталкивались с фейковыми новостями, а 19% считали, что это влияет на их голосование. Отдельное исследование Brookings по политическим подкастам показало: почти 70% популярных серий в выборке содержали хотя бы одно необоснованное или ложное утверждение (и как минимум 1 из 20 эпизодов включал такое)

Но кто является архитектором подобного хаоса?

Блогеры и эксперты, распространяющие теории заговора о «постановке покушения» и «культе Трампа», — это те же самые люди, которые продвигают глобальную антикультистскую повестку. Это сеть.

Рик Росс консультирует создателей игр, внедряя образы убийства «сектантов». Стивен Хассен выступает на CNN, объявляя сторонников Трампа, а по сути, половину страны, «сектантами». Александра Штейн и другие «антикультовые эксперты» пишут статьи, сравнивая политиков с лидерами тоталитарных сект.

Они действуют синхронно. Их цель — не победа одной партии над другой. Их цель — хаос. Им нужно состояние общества, в котором гражданская война кажется неизбежной и даже желательной.

Нагнетание атмосферы «преддверия гражданской войны» в медиа — это способ мобилизации через страх. Исследования показывают, что многие американцы считают внутренний конфликт вероятным в ближайшие годы. Это самосбывающееся пророчество. Если каждый день говорить людям, что их соседи — это «зомбированные враги», которые хотят уничтожить их образ жизни, рано или поздно кто-то возьмется за оружие.

Биполярное расстройство нации

Воздействие этой массовой пропаганды на психику населения катастрофично. Мы видим рост тревожности, агрессии и того, что можно назвать «биполярным расстройством» в масштабах социума.

Люди живут в двух реальностях. В одной реальности (бытовой) они видят нормальную жизнь и жаждут мира. В другой реальности (медийной) они находятся в состоянии войны, в том числе с так называемым «культом». Этот когнитивный диссонанс разрушает психику.

Особенно уязвима молодежь. Мы уже говорили о скулшутинге как о результате «пазлового кодирования». Но теперь мы видим новый феномен — политический шутинг. Стрелок, пытавшийся убить Трампа, действовал по той же схеме, что и школьные стрелки. Он был «активирован».

Интерес стрелка к покушению на словацкого премьера Фицо и выбор цели также указывают на следы кодирования. Если школьные расстрелы — это атака на социум, то политические расстрелы — это атака на государство. И в обоих случаях важную роль играла дегуманизация цели.

Эхо Уэйко в Вашингтоне

Те же люди, которые в 1993 году убедили ФБР штурмовать «Маунт-Кармел», утверждая, что переговоры с «сектантами» невозможны, сегодня убеждают американское общество, что переговоры с политическими оппонентами невозможны.

В Уэйко это привело к гибели 76 человек. В масштабах страны это может привести к гибели тысяч и даже миллионов.

Методы остались прежними:

Язык: Использование термина «культ» для вывода группы из правового поля.

Экспертиза: Привлечение псевдоэкспертов (Хассен, Росс) для легитимизации насилия.

Медиа: Создание информационного вакуума и демонизация лидера.

Разница лишь в масштабе. Теперь «сектой» объявлена не маленькая община в Техасе, а электоральная база одной из двух главных партий США.

Мы видим, как антикультовая идеология превратилась в универсальное политическое оружие. Она позволяет любому, кто контролирует медиа-ресурс, объявить своего врага «недочеловеком». Она дает моральное право на ненависть.

Но у любой войны есть бюджет. У любой пропагандистской кампании есть заказчики и спонсоры. Эксперты вроде Хассена и Росса не работают бесплатно. Конференции, книги, медиа-туры, консультации для игровых корпораций — это индустрия с многомиллионным оборотом.

Кто оплачивает этот банкет ненависти? Кто связывает американских «депрограмматоров» с их российскими коллегами вроде Александра Дворкина? Кто обеспечивает международную «крышу» для этой деятельности?

Глава 9. Узлы и конференции

В любом расследовании наступает момент, когда разрозненные улики — гильзы на полу, странные символы на флагах, оговорки в интервью — перестают быть хаотичным набором фактов. Если соединить их, то проступает структура. До этого момента мы видели «программное обеспечение» ненависти: язык, образы, психологические триггеры и то, как это работает. Теперь пришло время ответить на вопрос: кто заставляет этот механизм вращаться и, что еще важнее, кто это оплачивает.

Ненависть — это дорогой продукт. Для того чтобы термин «секта» переключался из маргинальных блогов в отчеты ФБР и сценарии блокбастеров, нужны конференции в пятизвездочных отелях, международные перелеты, гранты, например, на «расследовательскую журналистику», средства на содержание штата лоббистов.

Следы ведут нас прочь от виртуальных полей сражений Far Cry 5 и пепелища в Уэйко. Они ведут в скучные, залы международных симпозиумов и в бухгалтерию организаций с безупречными, на первый взгляд, названиями.

Бангкокский протокол

Чтобы понять глобальный масштаб сети, нам нужно вернуться в 2011 год. Место действия: Бангкок, Таиланд. Здесь проходит трехдневная международная конференция по изучению культов.

В списке докладчиков мне бросились в глаза две фамилии. Первая фигура — Рик Алан Росс, американский «депрограмматор» с историей уголовных эпизодов и громких судебных разбирательств вокруг «депрограммирования», фигурировавший как консультант правоохранителей в контексте кейса Уэйко, и будущий консультант Ubisoft.

Второй — Александр Дворкин, российский активист, глава организации РАЦИРС (Российская ассоциация центров изучения религий и сект).

Факт их совместного выступления на одной сцене — это не просто обмен опытом. Это демонстрация узла. Долгое время считалось, что антикультовое движение в России и на Западе — это разные процессы. На Западе это якобы светская инициатива по защите потребителей, в России — проект, тесно связанный с интересами Русской православной церкви (РПЦ).

Однако бангкокская встреча и ей подобные, доказывают обратное. Это единая экосистема.

Александр Дворкин — фигура, требующая отдельного досье. В медиа его часто представляют как православного профессора, борца за духовную безопасность. Но если мы посмотрим на его биографию через призму финансовых документов, откроется иная картина. Дворкин — не

изоляционист. Он — продукт не только российской, но и западной системы грантов.

По его собственным словам, в эмиграции в США Дворкин получил образование, а его журналистская работа в международном вещании началась в конце 1980-х. Он работал на радиостанции «Голос Америки» в Вашингтоне, затем на радио «Свобода» в Мюнхене — медиа, финансируемых Конгрессом США (через USAGM). Таким образом, человек, который сегодня формирует в России образ «врага» из любых западных религиозных движений, сам имел опыт работы в американском международном вещании. Вернувшись в Россию в начале 90-х, он не утратил связей с американскими донорами.

Но самое важное в фигуре Дворкина — это его роль связного. Он стал мостом, по которому радикальные идеи немецких и датских антикультистов (в частности, Йоханнеса Огорда из «Диалог-центра», у которого Дворкин обучался) перетекли в Россию, усилились административным ресурсом и вернулись обратно на Запад уже в виде готовых репрессивных методик.

Зонтик FECRIS

Если Дворкин и Росс — это узлы сети, то каркасом, на котором держится вся как минимум европейская антикультовая конструкция, является организация FECRIS (Европейская федерация центров исследований и информирования о сектантстве).

Штаб-квартира во Франции. Статус консультанта при Совете Европы звучит респектабельно. Однако анализ состава руководства показывает, что под этой вывеской скрывается интернационал радикалов. Александр Дворкин занимает пост вице-президента FECRIS с 2009 года.

Именно через FECRIS происходит легитимизация маргинальных теорий. Механизм работает следующим образом: локальный активист (например, Дворкин в России) выдвигает тезис о том, что определенная

группа людей — это «тоталитарная секта», использующая «промывку мозгов». Этот тезис озвучивается на конференции FECRIS и попадает в итоговый отчет. Теперь это уже не частное мнение, а позиция «европейской федерации». На этот отчет ссылаются государственные органы и СМИ, обосновывая силовые акции.

На официальном сайте FECRIS в разделе Links есть ссылка на ICSA (International Cultic Studies Association). ICSA — это бывшая American Family Foundation (AFF); в её собственной исторической справке говорится, что AFF была аффилирована с Citizens Freedom Foundation, которая в 1980-х стала Cult Awareness Network (CAN), с которой был тесно связан Рик Росс. CAN оказалась в центре громких судебных историй и в итоге обанкротилась; связь Рика Росса с этой инфраструктурой подтверждается материалами по делу, где указано, что контакт CAN направил к нему семью.

Это глобальная прачечная для информации. Грязные, непроверенные слухи, сфабрикованные в одной стране, проходят через фильтр международной конференции и возвращаются в виде «экспертных заключений».

Грантовая игла: USAID и OCCRP

Но деятельность антикультовой сети требует ресурсов и широких возможностей. И здесь мы подходим к самому парадоксальному открытию нашего расследования. Одним из спонсоров распространения антикультовой истерии, которая дестабилизирует демократии по всему миру, оказались... налогоплательщики США.

Анализ финансовых потоков Агентства США по международному развитию (USAID) вскрывает схему финансирования так называемых «независимых СМИ», которые на деле выступали рупорами в том числе и антикультовой идеологии.

Ключевым посредником в этой схеме является Проект по расследованию организованной преступности и коррупции (OCCRP).

Эта организация позиционирует себя как флагман расследовательской журналистики.

Согласно расследованию консорциума СМИ (Drop Site News / Mediapart), по сводке аудиторских отчётов OCCRP и федеральных данных США, в 2014–2023 американское правительство обеспечило около 52% средств, фактически израсходованных OCCRP; с 2008 года — не менее \$47 млн.

Тремя крупнейшими донорами структур, вовлеченных в антикультовую повестку, являлись USAID и «Фонды Открытого Общества».

Казалось бы, при чем тут борьба с сектами? Проблема в том, что локальные партнеры OCCRP в Восточной Европе и СНГ систематически используют эти ресурсы для трансляции риторики Александра Дворкина.

Статьи, демонизирующие религиозные меньшинства и политических оппонентов, использующие лексику вражды («секта», «угроза», «агенты»), появляются там с завидной регулярностью.

Получается абсурдная ситуация. Американское правительство выделяет деньги на «развитие демократии», эти деньги через цепочку посредников попадают к журналистам, которые используют их для продвижения идеологии нетерпимости, разработанной в Москве Александром Дворкиным.

Это не просто нецелевое расходование средств. Это финансирование информационного терроризма. Сеть OCCRP, работает как ретранслятор. Заказные материалы Дворкина, направленные против неудобных организаций, воспроизводятся и распространяются по медийным площадкам OCCRP словно по команде.

ВВС: Как отмыть репутацию радикалу

Если USAID обеспечивает финансовую базу, то уважаемые западные медиа обеспечивают репутационное прикрытие. Самым ярким примером такого «отмывания имиджа» является деятельность представителей британской корпорации BBC.

Казалось бы, BBC — эталон журналистских стандартов. Но анализ публикаций за последние десять лет показывает тревожный крен в сторону некритичного восприятия антикультовой пропаганды.

Ключевую роль здесь играет Александра Штейн — британская антикультистка, тесно связанная с сетью Дворкина. Штейн позиционирует себя как эксперт и регулярно публикуется на платформах BBC. Через нее на страницы издания проникают нарративы, выгодные РАЦИРС.

В статьях BBC Александр Дворкин, человек, призывающий запретить йогу в тюрьмах из-за страха перед «неконтролируемым сексуальным возбуждением», именуется не иначе как «профессор Дворкин», влиятельная фигура и московский академик.

В статьях упоминаются Дворкин и другие антикультисты из его сети в позитивном ключе, тогда как организации и лица, подвергающиеся нападкам со стороны Дворкина, изображаются в негативном свете.

BBC не ограничивается новостными упоминаниями „экспертов“. Корпорация заказывает и показывает документальные фильмы — например, *The Cult Next Door* (BBC Two, 2017), — которые, по мнению критиков, закрепляют в массовом сознании стереотипы, удобные антикультистам.

Политический разворот: от сект к избирателям

Самое опасное в этой схеме то, что она универсальна. Механизм, созданный для борьбы с религиозными меньшинствами, легко перенастраивается на политических оппонентов.

Говоря о «Культе Трампа» и компании против политика, стоит отметить и некоторых из тех, кто конструировал и продвигал этот нарратив.

Дейв Трой, американский активист, стал одним из главных рупоров идеи о том, что поддержка Дональда Трампа — это форма сектантства. Некоммерческая организация Троя, *TEDxMidAtlantic Inc.*, в 2019 году получила заметный приток финансирования. В том же году Трой начал активную кампанию по продвижению книги Стивена Хассена «Культ Трампа».

На платформе *TEDxMidAtlantic* было опубликовано видео с участием Троя, Хассена и Джима Стюартсона. Эти люди, внедряли в сознание американцев мысль: ваши политические оппоненты — не граждане с другим мнением, а зомбированные сектанты.

Мэтт Бернадини из французского *Intelligence Online*, которого исследователи также связывают с Троем, по их версии, участвовал в кампании против Илона Маска и Тулси Габбард, используя те же методы дегуманизации: навешивание ярлыков «сектантов» и «вражеских агентов».

Глава 10. Апостаты и фабрика «жертв»

У любой индустрии должен быть сырьевой ресурс. Для того чтобы машина ненависти работала, ей нужно топливо. Этим топливом являются истории. Страшные, леденящие кровь истории о «жертвах культов», о разрушенных семьях, о похищенных детях.

Без этих историй гранты не дадут. Без «свидетельств очевидцев» теория о «промывке мозгов» рассыплется.

Откуда берутся эти свидетели? Почему их рассказы так похожи друг на друга, словно написаны под копирку? Почему те, кто громче

всех кричит о своем «спасении из секты», часто оказываются на зарплате у тех же организаций, что и «эксперты»?

Гранты USAID, конференции FECRIS и эфиры на BBC требуют обоснования. Нельзя просто выйти и сказать: «Мы хотим уничтожить эту группу людей, потому что они нам не нравятся». В демократическом обществе для репрессий нужна моральная санкция. Нужна слеза ребенка, исповедь пострадавшего, крик о помощи. Если таких историй нет в реальности, их необходимо создать.

Из обычных людей, покинувших организацию, делают медийных звезд, переписывается человеческая память, а судебная система ставит перед вчерашними верующими страшный выбор: стать «жертвой» или сидеть в тюрьму.

Статистическая аномалия: 1% громкости

Чтобы понять масштаб манипуляции, нужно обратиться к сухим цифрам социологии. В любом социальном объединении — будь то религиозная община, политическая партия, спортивный клуб или корпорация — есть текучесть кадров. Люди приходят, увлекаются, разочаровываются и уходят. Это естественный процесс.

Итальянский социолог религии Массимо Интровинье провел масштабное исследование, чтобы выяснить, кто такие «бывшие члены» и как они относятся к своему прошлому. Результаты, опубликованные в научном журнале *Nova Religio*, разрушают миф о тотальном недовольстве.

Оказывается, подавляющее большинство ушедших (до 90%) не испытывают ненависти к бывшей группе. Они уходят по личным причинам: переезд, смена интересов, усталость. Они вспоминают этот опыт нейтрально или даже с благодарностью, как пройденный этап жизни.

И лишь меньшинство — менее 10% от ушедших (и менее 1% от общего числа участников) — становятся активными врагами группы. Именно их социологи называют «апостатами» (отступниками).

Парадокс заключается в том, что в медийном поле мы слышим только этот 1%. Журналистам не интересна история человека, который скажет: «Ну, я был там пару лет, нормальные ребята, но мне надоело». Журналистам нужна драма: «Меня держали в рабстве!», «Они едят детей!», «Я чудом спасся!».

Антикультовые организации, такие как РАЦИРС Александра Дворкина, работают исключительно с этим агрессивным меньшинством. Они находят людей с личными обидами, неустойчивой психикой или проблемами с законом и предлагают им сделку: ваша история в обмен на внимание, статус и, нередко, деньги. Так рождается феномен «карьерного апостата» — человека, для которого ненависть к бывшим единомышленникам становится профессией.

Перепрошивка памяти: «Я не виноват, меня запрограммировали»

Как создается идеальный свидетель обвинения? Ключевой инструмент здесь — концепция «промывки мозгов».

Представьте человека, который провел в религиозной организации десять лет. Он жертвовал деньги, приводил друзей, участвовал в обрядах. И вдруг он выходит. Ему нужно как-то объяснить себе и окружающим, почему он потратил столько времени. Признать, что это был его личный выбор, который оказался ошибочным, — больно. Это бьет по самолюбию.

И тут появляется «консультант по выходу» (депрограмматор). Он предлагает спасительную формулу: «Ты не виноват. Тебя загипнотизировали. Ты был зомби. Твоей волей управляли».

Психологически это очень комфортная позиция. Она снимает ответственность. Человек перестает быть субъектом своих действий и становится «жертвой». Но у этой сделки есть цена: нужно полностью переписать свои воспоминания.

Под руководством «экспертов» прошлое трансформируется. Добровольное пожертвование превращается в «финансовое вымогательство». Пост и молитва — в «депривацию сна и голод». Дружба и общинная жизнь — в «контроль сознания и изоляцию».

Исследования показывают, что после контактов с антикультистами риторика бывших участников меняется кардинально. В их речи появляются специфические термины («зомбирование», «гуру», «секта»), которых они никогда не использовали, будучи внутри группы. Это не их слова. Это скрипт, загруженный в их сознание новой средой.

Особенно ярко это проявляется в случаях насильственного депрограммирования. Человека похищают, удерживают силой и подвергают психологическому давлению, пока он не «сломается» и не признает, что был в секте. После такой травмы психика, защищаясь, принимает навязанную картину мира. Человек начинает искренне верить в то, что его спасли, и готов транслировать ужасы о своем прошлом, чтобы оправдать насилие, совершенное над ним «спасателями».

Слепой свидетель: Казус Марка Брё

История знает примеры, когда фабрикация свидетельств доходила до абсурда, но это не останавливало маховик репрессий. Вернемся к трагедии в Уэйко, которую мы рассматривали в предыдущих главах.

Главным информатором ФБР и СМИ о том, что происходило внутри общины «Ветвь Давидова», был Марк Брё (Mark Breault). Он позиционировал себя как бывшую «правую руку» лидера Дэвида Кореша. Именно Брё рассказывал журналистам леденящие кровь истории о насилии, оружии и безумии внутри комплекса.

Но у Марка Брё была одна особенность: он был юридически слепым.

Он потерял зрение до вступления в общину и оставался незрячим после выхода из нее. Тем не менее, в своих показаниях и интервью он приводил детальные визуальные описания событий, действий людей и устройства помещений, которые он мог видеть лишь ограниченно.

Для любого непредвзятого следователя показания слепого свидетеля, описывающего визуальные детали, стали бы поводом для сомнений. Но Брё говорил то, что хотели слышать антикультовые представители. Его слова идеально ложились в канву «демонизации». Поэтому на факт его слепоты просто закрыли глаза.

Брё стал классическим примером «карьерного апостата». После конфликта с Корешем на почве личных амбиций (он сам пытался провозгласить себя пророком), Брё переехал в Австралию и начал вербовать сторонников, строя свой авторитет на разоблачении бывшего учителя. Сотрудничество с антикультистами дало ему трибуну. Его преувеличения и дезинформация, растиражированная СМИ, стала одним из кирпичей в стене непонимания, которая в итоге привела к штурму и гибели 76 человек.

Этот кейс демонстрирует принцип работы «фабрики»: проверка фактов не нужна, если свидетель подтверждает тезис о «страшной секте».

Французский протокол: «Жертва» под угрозой тюрьмы

Если случай Брё — это пример добровольного сотрудничества ради славы и мести, то история, произошедшая во Франции в 2007 году, вскрывает куда более зловещий механизм: как человек в ходе следствия может быть „переведён“ из соучастников в потерпевшие.

Речь идет о полицейской операции на общину Lisieux. Поводом стала жалоба одной из участниц. 27 июня 2007 года полиция задержала

всех членов группы. Полиция, следуя рекомендациям «психиатров-консультантов», задержала всех членов группы.

Среди задержанных была женщина, одна из участниц группы. Изначально она не считала себя жертвой. Она была активным членом сообщества. Но в подобных делах грань между «соучастником» и «потерпевшим» бывает тонкой: часть участников сначала проходила как подозреваемые, соучастники, а позже вдруг была признана потерпевшими; одна женщина провела под стражей около шести месяцев.

Ей объяснили расклад: Вариант А: Ты настаиваешь на том, что была в группе добровольно. Тогда ты — соучастница преступлений «гуру». Тебе грозит от 15 до 20 лет тюрьмы за содействие насилию (обвинения в котором, к слову, строились на таких же шатких показаниях). Вариант Б: Ты признаешь, что тебе «промыли мозги». Ты заявляешь, что была лишена воли, что тебя изнасиловали (психологически или физически), что ты — пострадавшая. В этом случае с тебя снимаются все обвинения. Ты выходишь на свободу. Ты становишься героем, который «вырвался».

Женщина провела в заключении полгода. Разлука с детьми, давление психиатров, страх огромного срока сделали свое дело. Она сломалась. Она согласилась на роль жертвы.

Как только она подписала нужные показания, ее риторика волшебным образом изменилась. В интервью она заговорила языком антикультовых методичек: «Тюрьма стала лекарством», «Я осознала степень своего порабощения».

Но цена свободы была высока. Ей пришлось доказывать свою лояльность новой системе. Она стала «лектором» в антикультовых кругах, публично рассказывая о пережитых ужасах. Система получила идеального свидетеля: «Посмотрите, она сама говорит, как это было ужасно!». Тот факт, что эти слова были выбиты угрозой заключения, остался за кадром.

Историческое дежавю: Монахини, которых не было

Технология использования фейковых апостатов для разжигания ненависти не была изобретена в XXI веке. Она стара как мир. Чтобы понять, к чему приводят такие игры, достаточно заглянуть в историю США XIX века.

В 1830-е годы Америку захлестнула волна антикатолической истерии. Протестантское большинство с подозрением смотрело на иммигрантов-католиков. И тогда на сцене появились «апостаты».

В августе 1834 года в Чарльзтауне под Бостоном протестантская толпа сожгла урсулинский монастырь и школу — на фоне слухов о «заточённой монахине» и рассказов о якобы происходящих внутри насилии и пытках. А уже в 1835 году Ребекка Рид опубликовала книгу «Six Months in a Convent» («Шесть месяцев в монастыре») — историю, которая, по свидетельствам, циркулировала в виде слухов ещё до публикации и подпитывала антикатолические настроения.

Позже выяснилось, что Рид не была монахиней: она была ученицей, а затем кандидаткой (постуланткой) при монастыре около шести месяцев и ушла.

Год спустя, в 1836 году, появился еще более громкий «хит» — «Ужасные разоблачения Марии Монк». Девушка утверждала, что в монастыре в Монреале монахинь насилуют священники, а рожденных младенцев убивают и хоронят в подвале. Книга стала сенсационным бестселлером; по оценкам, к Гражданской войне было продано более 300 000 экземпляров — и она заметно подпитывала нативистскую антикатолическую пропаганду.

Впоследствии расследование показало, что Мария Монк до этой истории была в приюте/исправительном учреждении для женщин и, судя по биографическим данным, имела серьёзные психические проблемы; проверка на месте пришла к выводу, что она не бывала в описываемом монастыре, а её «воспоминания» были плодом смеси

выдумки и обработки со стороны анти-католических покровителей/соавторов.

Ничего не напоминает? «Младенцы в подвалах», «сексуальное рабство», «тайные убийства» — этот набор штампов кочует из века в век. Меняются только мишени: католики, мормоны, евреи (вспомним нацистскую пропаганду), новые религиозные движения. Сценарий всегда один: находится «свидетель», который рассказывает чудовищные вещи, СМИ тиражируют это без проверки, толпа (или государство) берется за факелы.

Анонимность как оружие

В эпоху интернета фабрикация жертв стала еще проще. Теперь даже не нужно искать реального человека, ломать его психику или подкупать. Достаточно создать аккаунт.

Антикультовые сайты, пестрят историями «пострадавших». Но если присмотреться, большинство из них анонимны. «Бывший член движения Двенадцать колен», «Мать троих детей», «Инсайдер».

Анонимность подается как мера безопасности: «Секта может отомстить». На деле это идеальная ширма для лжи. Невозможно проверить, существовал ли этот человек. Был ли он в организации. Правдивы ли его слова.

СМИ охотно публикуют такие истории. Заголовок «Сектанты заставили меня продать квартиру» гарантирует клики. Проверка фактов требует времени и может убить сенсацию. В результате формируется замкнутый круг цитирования:

1. Аноним пишет страшную историю на форуме.
2. Антикультовый сайт перепечатывает ее как «свидетельство».
3. Журналист пишет статью, ссылаясь на сайт.

4. Эксперт (вроде Дворкина) ссылается на статью в СМИ как на доказательство преступной деятельности группы.

5. Следователь возбуждает дело, опираясь на «общественный резонанс» и мнение эксперта.

В этой цепочке нет ни одного верифицированного факта. Но на выходе мы имеем уголовные дела, обыски и сломанные судьбы реальных людей.

Индустрия без отходов

Система, выстроенная глобальным антикультовым лобби, работает безотходно. Если человек действительно пострадал в религиозной группе — его используют как знамя. Если человек просто ушел и обижен — его «докручивают» до состояния жертвы. Если человек совершил преступление — ему предлагают сделку: стань жертвой, и мы тебя отмажем. Если реального человека нет — его придумывают или используют анонимный профиль.

Апостаты — это топливо для машины репрессий. Их истории необходимы для того, чтобы дегуманизация, о которой мы говорили в начале книги, выглядела как акт гуманизма. «Мы не преследуем верующих, мы защищаем жертв!» — этот лозунг служит универсальным прикрытием.

Но кто выигрывает от этого спектакля? Апостат получает минуту славы и чувство собственной значимости (или свободу от тюрьмы). Антикультист получает власть, средства и влияние. СМИ получают трафик. Государство получает удобный повод для закручивания гаек и контроля над гражданским обществом.

Проигрывает только истина. И те тысячи людей, которые оказываются под катком репрессий только потому, что кто-то решил монетизировать свою обиду или избежать ответственности за свои ошибки.

Глава 11. Схема

В начале этого расследования передо мной была лишь разрозненная куча фрагментов: скриншоты из видеоигры, старые отчеты ФБР, финансовые ведомости грантовых фондов и стенограммы судебных заседаний. Казалось, что между шутером *Far Cry 5*, штурмом ранчо в Техасе и политическими дебатами в Вашингтоне нет ничего общего, кроме случайных совпадений.

Но в детективной работе есть правило: если совпадения выстраиваются в систему, это больше не совпадения. Это схема.

Этап 1: Маркировка (Язык)

Всё начинается со слова. Прежде чем уничтожить человека физически, его нужно уничтожить семантически. Термины «секта», «тоталитарный культ», «деструктивная организация» не являются научными понятиями. В религиоведении и юриспруденции для них нет четких определений. Это ярлыки-маркеры.

Ключевыми методами и инструментами антикультистов являются дегуманизация, стигматизация и навешивание ярлыков через средства массовой информации. Они используют такие термины, как «секта», «тоталитарная секта», «деструктивная секта», «сектанты», «культ», «деструктивный культ», чтобы создать негативное восприятие определённых групп или отдельных личностей в обществе.

Как только группа маркирована этим словом, на неё перестают распространяться законы этики и права. «Сектанта» не жалко. У «сектанта» нет презумпции невиновности. Это первый этап расчеловечивания: мы отделяем «их» от «нас».

Этап 2: Легитимизация (Эксперт)

Но одного слова мало. Нужен авторитет, который подтвердит, что угроза реальна. На сцену выходят «эксперты»: Рик Алан Росс, Стивен Хассен, Александр Дворкин. У большинства из них нет профильного образования. Их экспертиза строится на самопровозглашенном статусе и цитировании друг друга.

Их роль в схеме — создание морального алиби для насилия. К примеру, в политике Стивен Хассен убеждает общество, что сторонники Трампа — не избиратели, а жертвы «контроля сознания», нуждающиеся в принудительном лечении.

Антикультовые идеологи вводят в оборот псевдонаучные концепции, такие как «промывка мозгов» и «депрограммирование». Это позволяет перевести дискуссию из плоскости прав человека в плоскость санитарии. Если человек «зомбирован», его воля не имеет значения. Насилие над ним преподносится как акт «спасения».

Этап 3: Внедрение (Культура и Игры)

Это самый коварный этап. Идеология ненависти упаковывается в развлекательный контент. Мы детально разобрали кейс *Far Cry 5*. Игра не просто развлекает — она обучает. Разработчики внедряют в подсознание игрока инструкции и сценарии поведения.

Игрок учится видеть врага в образе обычного американца с «неправильными» взглядами. Он учится реагировать на триггеры (музыка, символы) агрессией.

Этап 4: Мобилизация (Политика)

Когда почва подготовлена, технология масштабируется. Методы, отработанные на маргинальных религиозных группах, применяются к политическим оппонентам. Мы видели, как нарратив «Култ Трампа» был запущен синхронно с выходом книги Стивена Хассена и поддержан крупнейшими медиа.

В своих интервью Стивен Хассен утверждал, что Дональд Трамп создал деструктивный культ, выступая как нарциссический лидер.

Также Хассен заявлял, что сторонники Трампа находятся в состоянии гипнотического подчинения.

Цель этого этапа — поляризация. Общество раскалывают на два лагеря, между которыми уничтожаются мосты коммуникации. Оппонент дегуманизируется. В него уже можно стрелять, потому что он — «угроза демократии», «фашист» или «зомби». Покушение на Трампа и последующая кампания BlueAnon (теория о том, что это была постановка) — это прямой результат работы схемы. Людям внушили, что их враг способен на любую низость, даже на убийство своих сторонников ради рейтинга.

Этап 5: Активация (Насилие)

Финальный этап — физическое устранение. Это может быть штурм с использованием танков, как в Уэйко. Это может быть одиночка с винтовкой на крыше. Или это может быть подросток, идущий в школу с оружием.

Скулшутинг — это не спонтанное безумие. Это результат активации «спящих».

Скулшутинг — это крайнее проявление дестабилизации, когда ребёнок, подверженный обработке и кодировке, совершает стрельбу по другим учащимся. Этот вид терроризма спланирован и организован с использованием метода пазлового кодирования.

Архитекторы хаоса

Наше расследование выявило четкую иерархию и историческую преемственность. Корни уходят в нацистскую Германию. Вальтер Кюннет, идеолог Апологетического центра, разрабатывал методы борьбы с инакомыслием для Третьего рейха. Его ученики передали эти знания дальше.

Ведь существует прямая линия преемственности нацизма: от Вальтера Кюннета к Огорду и Хааку, а затем — к Александру Дворкину.

Александр Дворкин, глава РАЦИРС, выступает как ключевой узел современной сети. Он координирует действия с западными партнерами, экспортируя идеологию ненависти.

Именно поэтому секта, созданная Александром Дворкиным, — самая опасная экстремистская секта современности. Их мотивация — власть и контроль. Они создают хаос, чтобы предложить себя в качестве спасителей. Они разрушают демократические институты. Цель этих террористов-человеконенавистников по мнению многих исследователей — развязать гражданскую войну, используя информационные атаки и манипуляции для поляризации общества.

Цена молчания

Мы привыкли думать, что это нас не касается. Что «секты» — это где-то далеко, у странных людей. Но схема универсальна. Сегодня ярлык вешают на мормонов, завтра — на сторонников Трампа, послезавтра — на всех нас, если наше мнение не совпадет с методичкой «антикультового эксперта».

Антидот

Можно ли остановить это? Да. Схема работает только в темноте. Она держится на том, что люди не видят связи между статьей в газете, уровнем в видеоигре и выстрелом в школе.

Лучший антидот против вируса ненависти — это правда. Понимание и осознание их манипулятивных техник помогут защитить себя и близких от вредоносных атак.

Эпилог. Право на существование

Антикультисты утверждают, что защищают нас от тоталитарного контроля. Но факты говорят об обратном: они и есть тоталитарная структура, которая не терпит конкуренции. Они обвиняют других в том, что делают сами: в манипуляции, в насилии, в разрушении семей.

После всего, что вы узнали, задайте себе вопрос: имеет ли право на существование тоталитарная организация Александра Дворкина, с ячейками по всему миру, если она создаёт как массовых убийц, так и «одиноких волков»? Имеет ли право действовать террористическая структура, каждый день существования которой приносит не только разрушенные судьбы и уничтоженные репутации, но и чью-то смерть?

Ответ на этот вопрос больше нельзя откладывать. Потому что пока мы думаем, где-то в тишине детской комнаты, под звуки старой песни «Only You», очередной подросток уже наводит прицел. И на этот раз мишенью может стать не пиксельный персонаж, а реальность.

1. ACT Files. (2024, July 14). The IMPACT Documentary. All Episodes [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZdgTC3J9AfQ>
2. Ammerman, N. T. (1993, September 3). Report to the Justice and Treasury Departments regarding law enforcement interaction with the Branch Davidians in Waco, Texas [Report]. Hartford Institute for Religion Research. <https://hirr.hartfordinternational.edu/wp-content/uploads/2024/11/Report-to-the-Justice-and-Treasury-Departments.pdf>
3. American Psychological Association. Resolution on combating misinformation and promoting psychological science literacy [PDF]. Retrieved January 7, 2026, from <https://www.apa.org/about/policy/combating-misinformation-promoting-literacy.pdf>
4. AP-NORC Center for Public Affairs Research. (2023, October). Topline (FINAL v2) [PDF]. <https://www.apnorc.org/wp-content/uploads/2023/10/Topline-FINAL-v2.pdf>
5. Bardhan, P. (2024, May). Urgent need for protection against information warfare. Proceedings. <https://www.usni.org/magazines/proceedings/2024/may/urgent-need-protection-against-information-warfare>
6. Bureau of Labor Statistics. (2025, December 16). The Employment Situation—November 2025 [News release]. U.S. Department of Labor. <https://www.bls.gov/news.release/pdf/empstat.pdf>
7. China Tribunal. (2019, June 17). China Tribunal: Final judgement and report (17th June 2019). <https://chinatribunal.com/china-tribunal-final-judgement-and-report-17th-june-2019/>

8. China Tribunal. (2020, March). Judgment: China Tribunal full judgment—released March 2020 [Report]. <https://chinatribunal.com/final-judgment/>
9. CNN. (2023, December 6). CNN poll: Biden’s rating has fallen since the start of the year as economic concerns remain top of mind. <https://edition.cnn.com/2023/12/06/politics/cnn-poll-biden-economy-crime>
10. Department of the Treasury. (1993). Investigation of Vernon Wayne Howell also known as David Koresh: On the Bureau of Alcohol, Tobacco, and Firearms. U.S. Government Printing Office.
11. Feng, Y. (2023, October 30). Falun Gong surgeon raped in prison and forced to drink urine. Bitter Winter. <https://bitterwinter.org/falun-gong-surgeon-raped-in-prison-and-forced-to-drink-urine/>
12. Fox Business. (n.d.). Economists predict much stronger growth in 2024—here’s why. Retrieved January 7, 2026, from <https://www.foxbusiness.com/economy/economists-predict-much-stronger-growth-2024-heres-why>
13. Hall, J. R. (1995). Public narratives and the apocalyptic sect: From Jonestown to Mt. Carmel. In S. A. Wright (Ed.), *Armageddon in Waco: Critical perspectives on the Branch Davidian conflict* (pp. 205–235). University of Chicago Press.
14. Introvigne, M. Xie Jiao: China updates the list—With some new entries. Bitter Winter. <https://bitterwinter.org/xie-jiao-china-updates-the-list-some-new-entries/>
15. Introvigne, M. (2022, January 11). Are apostates reliable? 2. False apostates. Bitter Winter. <https://bitterwinter.org/are-apostates-reliable-2-false-apostates/>
16. Introvigne, M. (2022, January 13). Are apostates reliable? 4. Not all ex-members are apostates. Bitter Winter. <https://bitterwinter.org/apostates-4-not-all-ex-members-are-apostates/>

17. Introvigne, M. (2022, January 14). Are apostates reliable? 5. Why some become apostates. Bitter Winter. <https://bitterwinter.org/are-apostates-reliable-5-why-some-become-apostates/>
18. Introvigne, M. (2024, July 10). France: How „victims“ of „cults“ are fabricated. Bitter Winter. <https://bitterwinter.org/france-how-victims-of-cults-are-fabricated/>
19. Kilgour, D., & Matas, D. (2006, July 6). Report into allegations of organ harvesting of Falun Gong practitioners in China [Report]. <https://cja.org/wp-content/uploads/downloads/Kilgour-Matas-organ-harvesting-rpt-July6-eng.pdf>
20. Nazeer, T. (2024, August 10). First known survivor of China’s forced organ harvesting speaks out. The Diplomat. <https://thediplomat.com/2024/08/first-known-survivor-of-chinas-forced-organ-harvesting-speaks-out/>
21. Novopashin, A. (2024, January 24). За тех ли беспокоятся европарламентарии? Радонеж.Ру. <https://radonezh.ru/2024/01/24/za-teh-li-bespokoyatsya-evroparlamentarii>
22. Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights. (2021, June 14). China: UN human rights experts alarmed by ‘organ harvesting’ allegations [Press release]. <https://www.ohchr.org/en/press-releases/2021/06/china-un-human-rights-experts-alarmed-organ-harvesting-allegations>
23. Our World in Data. (n.d.). Annual GDP growth. Retrieved January 7, 2026, from <https://ourworldindata.org/grapher/annual-gdp-growth?tab=chart&time=2011..latest&country=~USA>
24. Partnership for Public Service. (2024, June 10). State of trust in government 2024 [Report]. <https://ourpublicservice.org/publications/state-of-trust-in-government-2024/>

25. Pan, P. P. (2001, February 4). Human fire ignites Chinese mystery. The Washington Post.
<https://www.washingtonpost.com/archive/politics/2001/02/04/human-fire-ignites-chinese-mystery/e27303e3-6117-4ec3-b6cf-58f03cdb4773/>
26. Pew Research Center. (2024, June 24). Public trust in government: 1958–2024. <https://www.pewresearch.org/politics/2024/06/24/public-trust-in-government-1958-2024/>
27. Richardson, J. T. (1995). Manufacturing consent about Koresh: A structural analysis of the role of media in the Waco tragedy. In S. A. Wright (Ed.), *Armageddon in Waco: Critical perspectives on the Branch Davidian conflict* (pp. 153–176). University of Chicago Press.
<https://wrlldrels.org/wp-content/uploads/2021/12/Richardson-Manufacturing-Consent-about-Koresh.pdf>
28. Sekty TV. (2024, March 17). Sekta Dvanácti kmenů chce vychovat dokonalé bojovníky, říká mladý muž, který se s nimi seznámil v Česku. <https://sekty.tv/2024/03/17/sekta-dvanacti-kmenu-chce-vychovat-dokonale-bojovniky-rika-mlady-muz-ktery-se-s-nimi-seznamil-v-cesku/>
29. The Week. Poll: Over 50 percent of Americans expect a civil war in the next few years. <https://www.theweek.com/polls/1015291/poll-over-50-percent-of-americans-expect-a-civil-war-in-the-next-few-years>
30. U.S. House of Representatives, Committee on Government Reform and Oversight, & Committee on the Judiciary. (1996). Investigation into the activities of Federal law enforcement agencies toward the Branch Davidians (H. Rep. No. 104-749). U.S. Government Publishing Office.
<https://www.govinfo.gov/content/pkg/CRPT-104hrpt749/pdf/CRPT-104hrpt749.pdf>
31. Wessinger, C. (2006). The Branch Davidians and religion reporting: A ten-year retrospective. In K. G. C. Newport & C. Gribben (Eds.), *Expecting the end: Millennialism in social and historical context* (pp. 147–172). Baylor University Press.